
HKABC
ABC
Game Players
遊戲誌
magazine
102
3.6.1999
每本港幣$35
完美版
隨書免費贈送
互動遊戲誌VCD
《寵物小精靈》最強總力特集
紅黃藍綠版完全對應
ACE COMBAT 3
electrosphere
2232
皇牌機師劇戰連場
膽敢問誰領風騷
業界最強!!
手提機情報攻略盡在POCKET情報所
寵物小精靈POCKET MONSTERS
超級機械人大戰COMPACT
SD高達EMOTIONAL JAM
餓狼傳説FIRST CONTACT
METAL SLUG FIRST MISSION
POCKET DUNGEON
999
CAPCOM攻勢一浪接一浪
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE
BIOHAZARD CODE:Veronica
DINO CRISIS/鬼武者
BIOHAZARD 2 N64 Ver.
STREET FIGHTER ZERO 3
萬眾焦點所在
E 3 SPECIAL REPORT
4 895011 311025
© 1999 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.



今年五月……
我們同樣前往採訪
我們大聲高喊「人地做，我做得更好！」
我們向大家宣布——
1999年5月26日
第33期《Hyper PC Player》隆重為你獻上
<E3 Expo專輯 '99>
帶領大家窺視遊戲界的真正未來！

點止遊戲介紹咁簡單！

SECRET REPORT

MISSION 1

經歷重重風浪 無懼敵人挑戰

1998年1月，《遊戲誌》J.J.遠赴CAPCOM位於日本大阪的總部，日以繼夜和喪屍怪物展開血戰，最終都能夠完成任務，凱旋榮歸。
1999年6月，J.J.將要接受另一項更艱鉅、更富挑戰性的任務，對手方面則由喪失理智的屍體變成兇殘萬倍的生物…
本行動現正處於極度秘密的狀態，只要時限一到就會馬上執行。

WHO CAN SURVIVE FROM THIS CRISIS？

MISSION 2

衝破媒體界限 率先直擊報道

本地某齣將於暑假公映的注目電影，其製作特輯現正努力製作中，《遊戲誌》將會用盡全力爲大家報道有關盛況。

MISSION 3

絕對獨家珍藏品 唯《遊戲誌》讀者擁有

無論你是哪一本遊戲雜誌的讀者，都無法享有我們的讀者尊利，只要你購買《遊戲誌》就有機會擁有即使在日本亦無法獲得的獨家精品。

《遊戲誌》三大計劃現正進行中
敬請密切留意1999年7月1日之來臨！

（詳情請留意下期《遊戲誌》報道）







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.102目錄 1999年6月3日

手提機資訊業界最強

BIO SERIES ＋ α

攻略資訊港

遊戲索引（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

熱點新作
網羅第一手新 GAME

GP 樂園
動畫偶像音樂玩物樣樣齊備

NOTES FROM EDITOR

踏入六月，相信有不少機迷已有曙光漸露之感，因為連串強作將會由六月上旬起慢慢發放，加上會考剛過大家都會帶着輕鬆的心情去玩吧。最近在日本方面吹着一股奇怪的氣候，就是生產商們對前境的看法各走極端，有人肯積極投資研製新機種，有人卻大幅度改變市場策略轉換推出作品的平台，似乎大家都想在1999~2000這個財政年度裏止蝕為盈，而從另一個角度看來百花齊放的境象可能會慢慢消失，希望各廠商能夠努力點把遊戲界經營等更具規模，更有朝氣。

有朋友告訴我說百期改革的成果令他不大滿意，這一點我有些認同，因為在上期裏有些地方確實做得不足，但這只是改革的起步而矣，我們的改革計劃絕非如此就會結束，只要你擦亮眼睛便能看清楚完全進化後的《遊戲誌》。

順帶一提，鑑於有不少熱心讀者來信索取《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》的封面書套，編輯部已決定印製多數百個書套以應付各位的需要，所以如果你還未寄信過來的話，切勿錯過這次最後機會了！(福田)

《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》
封面書套換領表格

個人資料

姓名：________________ 年齡：________

住址：________________________________

____

電話：________________

註：(1)得獎者會有另函通知領獎事宜 (2)領獎時必需攜同《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》以示證明 (3)表格可使用影印本

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、福田、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、非洲、怪傑、小璘、神皇、AMANDA
◆特約筆者／超音潛艇、歐陽明、古拉拉_B、鈴奈、AMI
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漺水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

自覺悲涼的黑龍話

唉……近來發覺人生真是沒有多大樂趣，每天的行動不外乎：起床、開工、食飯、瞓覺……每天收工回到家中，本身已經非常疲倦，然而，回到家中亦只是對着家中的玩具、CD、LD，可以說是完全沒有生氣，試問誰有沒有自己喜歡的人，然而，你希望可以在身邊的總是不在；有些人你雖口說不願見，不過見不到又在想念着，人果然是一種非常難理解的生物呢……………

福田君的七變化

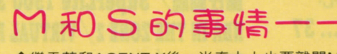
■忘了向英俊無比智勇雙全的AGENT X致道別辭，請原諒我吧，希望遲點有機會再和你吃牛腩麵。
■在上星期唱K時《SNOW DROP》唱得實在不好，希望下次可以預先練習足夠才去獻醜。
■完成今期書要即刻去買《PIECES》。
■歡迎剛到埗的新同事們，加把勁吧！
■很久也沒有去大量搜購CD，希望遲點銀両較鬆動時便去放縱一下。
■有很多事想去做，奈何確是有點力有不逮。
■就在此刻，我頓時發覺自己好像迷失了路向，有如置身於迷霧裏面，所以我現在很需要指南針和地圖。

怪傑變死魚！！

斃！今期再次變成死魚，筆者又因出稿時間掌握不好，而且加上今期有新類型稿件出現，所以亦令筆者大失預算。在這變成死魚期間，筆者亦都有開心的事，如：就快出糧了，下個星期有漫畫買，快將解除死魚狀態等等。哈哈！

山寺良兵……中招了！

☆ 首先特別歡迎新同僚「神皇」及「AMANDA」加入，努力吧！
☆ 今no仕事wa-mo-u向i-te無i-ka-na？mo-u合wa無i-ka-na？
☆ 對不起，小璘！上期由於本人行政失當，結果「她」字變成了「×」，真的很對不起！
☆ 對不起，MS！上期因本人行政失當，結果相片弄錯了……
☆ 本人誓估不到她們唱起歌來的聲線是這麼美的，真是繞樑三日，能與她們合唱真好！盼希下次再有這樣的機會，一起唱出美麗的歌。
☆ 估不到在家用機一直弄不出現的事件，竟會在手提機版中弄了出來，天啊！
☆「嘟」們之間已再沒話可說，有不滿唔該向上面講！最好是「嘟」　驚暘n，費事與你／妳條××之間夜長夢多！



M和S的事情——

◆繼天草和AGENT X後，米奇大人也要離開MS…真的有點依依不捨…MS還有很多事物要向你學習呢！最後祝 你一帆風順；事事順利，千萬不要忘記我們呀！
◆近來MS愛上了一套動畫，就是《他和她的事情》，內容除了很好笑之外，在描寫人的感情方面均做得很好，絕對值得一看。

◆很累…不知為何會這麼累…家？真的有家嗎？親情…？是甚麼？不知道…也不想知道…
◆你是誰？我？誰是我？有很多個我呢…這樣好嗎？還是…究竟我在做甚麼？

◆續小璘之後又有兩位新同事加入（←神皇和AMANDA），GPM真的越來越熱鬧呢！希望佢哋能快些習慣GPM的地獄式生活啦！這樣一來MS的工作做少D，身也輕鬆D（嘻嘻）。
◆近日實在太多事發生在MS身上…令到MS的心情非常煩燥，引至最近時常大吵大鬧…真的很對不起大家…請求你們見諒…
P.S.：上期編者話的圖片錯了！成功的背後不是那二個人，而是一直陪MS工作的海報。

很煩惱的小璘——

☆ 各位有到過CW4嗎？小璘在那天玩很開心呀！因為有人扮「卒M」的人物，原來也有很多喜歡「卒M」的。
☆ 因為小璘寫稿的速度很慢的關係，所以收到很多筆友的信也未能回覆，真的很對不起她們，特別是住在台灣和日本的筆友，因為她們給小璘很多「卒M」的資料，如果有時間的話一定要第一時間回信給她們！
☆ 真的很感激曾經擔心過小璘的人，最令人感動的是姐姐迫小璘放假時要逛街放鬆一下，不過其實小璘真的沒問題的，大丈夫！

皇榜－From 神皇

★本神皇初下凡間，能在這裡和各位相遇實感榮幸，為了能受到萬民敬仰，本皇定會努力地施行更多神績，造福天下蒼生。
★這次的下凡旅程委實困難重重，幸好本皇能得到這兒眾多位編輯朋友們的鼎力相助，才能衝破千關萬難，成功下凡，而當中更特別多謝本皇的幾位朋友（小寶寶、比達、亞盧和偉仔），在本皇落難的時候若沒有他們的幫助，相信這次下凡的旅程也不會成功，本皇絕不是一個忘恩負義的人，你們的恩惠本皇定必銘記於心！
★因近日職務繁重，以致沒有空餘時間玩最喜愛的《DDR》，不知道本皇的步法有否生疏呢？而本皇每日練習兩小時的計劃是否會因此而遭受破壞呢？……
★近日的心情很沉重，雖然本皇一直堅持「明天會更好」的信念，但按照現時的形勢，令人不其然有種「明日復明日，明日何其多」的感覺，希望本皇能盡快重見美好的世界吧！

仗劍對峙・KOTARO

既然一口咬定拙者是兇手，拙者亦無話可說……
可以欺騙自己，但是不可以欺騙別人！
昂然進入第三週，原定計劃可能有變？
三番四次的挑釁，拙者已經忍無可忍！
這樣就想拙者就範，未免太過天真吧！
不能反駁，卻並不代表沒有問題存在！
讀過《楊修之死》嗎？
今期實在為大家帶來不少麻煩，十分抱歉！同時也很多謝各位仗義幫忙，不勝感激！
終於深深體會到幹部之言的底蘊，不過這個始終是拙者的性格，要拙者改，相信並非一件容易的事……
啞子吃黃蓮……

路經此地・非洲

■我第二次被人偷鞋了（同一地方已發生過兩次）...
■莫非有變態佬看中我（很噁心）
■在所有工作之中我愛做的便是編者話
■我不想放棄寫編者話這有趣的工作
■在COMIC WORLD 4中路過時被人屈了玩COSPLAY
■比返啲相我呀！
■我不是橘右京...
■小食部這一盤生意搞不成，很失望
■唯有做小販賣涼粉
■40萬應該可以俾到首期
■唔知夠唔夠結婚呢？（應該唔夠...）
■VAN不知道你收到了錢沒有
■有冇人想做PART TIME
■到底我會不會有20歲呢？
■因為我只剩下一個多月命
■我是愛無拘無束，還是不喜歡守規則呢？
■校規對我是沒用的，要一試學校的底線去到那
■不知道為何想用回「阿飛」這一個名
■看來要戒除一定數目的口頭禪了
■最近拍下了不少靚相
■不過沖晒費用很「甘」
■學車要錢、學居合要錢、學DESIGN要錢、學廚要錢...
■既然是路經此地，就當我沒有來過吧！



Mickey -- the 2nd Talk

可能有好多人都知道，過埋哩個6月，米奇就會離開《遊戲誌》，離開哩個自己經營咗4年嘅地方。原因？人各有志，無謂多問。

好耐冇做攻略，亦好耐冇認真地玩一隻遊戲，雖然不是甚麼大作，不過見人家都唔係咁認真做，自己就想做得認真啲，起碼，如果隻GAME頭9章有9個SUB-SCENARIO你都可以當佢冇到嘅話，咁仲算係攻略？

終於買埋《ATHENA》小說下集，可以刨埋落去。最近玩《WORDS WORTH》玩到日夜顛倒，連自己都覺得自己好唔妥，或者正好趁機會調節一下。

某日出街，發現街上咗一本唔應該出現的書出現了。本來應該預咗佢嘅出現，不過如果俾我知道有啲自稱全不知情嘅人其實有份決定，仲收埋水嘅話，我一定唔會認佢係我個FRIEND！



I am BEAUTY AMANDA (NJO)

你地好，多謝留意我的編者話，第一次和各位見面，請多多指教。（特別是多謝幫了我不少的各編緝們）

由於未適應編緝工作的生活，而經常要連夜趕稿，使屋企人為我而擔心，對不起！

我屋企養咗兩隻名貴的雜種唐狗--「大舊金」「波波」，由細養到佢地大，佢地又得意，我一有時間就會同佢地玩，我對佢地好好，一日比足五餐佢地食，有我呢個咁好嘅主人，佢地真係七（三）身有幸（好食又好住，肥到成隻豬咁），不過現在天氣開始炎熱（夏天），佢地成日係咁甩毛，甩到通屋通地都係，搞到我成身都係狗毛，令我時常打乞嗤。

P.S. 我好掛住你呀！

有一個好女朋友的J.J話：

◆趕完了上期書後，本來以為可以用餘下的假期好好的陪一下女朋友，想不到她急病入院，結果假期餘下的數天便在醫院裏陪她一起渡過（幸好她現在已經出院了），不過話說回來，若不是剛巧自己放假的話，相信今期一定會完全失去預算吧。

◆話說女友回家後，某天晚上突然打電話對在下說在家裏被蟹咬……原來之前一晚她家裏食蟹時給跑掉了一隻（洗蟹時），躲了在家整天；雖然聽起來有點搞笑，但她當時的受驚程度是可以理解的……

◆話說今天又是一年一度的生日，女友除了生日雪糕蛋糕、JEANPAUL銀包一個（聽說很貴的、所以其實不太捨得用）、生日咭之外，還送了一粒星星給在下、將在下給她的名字作為星星的名字，實在太感激了……嗚嗚……

情報Guide

特派情報員：福田、米奇
情報協力：南瓜

入交昭一郎向來賓宣布世嘉下半年的大計

SEGA New Challenge Conference '99速報

莎木延期到10月 DC版夢幻模擬戰發表

在6月1日，世嘉展開了名為「SEGA New Challenge Conference '99」的夏季商售作戰計劃發表會，內容主要是有關具吸引力之作品參入DC陣營、大規模進行網上服務與及下調價格等政策。

首先要說的是宣布將會在DC上推出之新作名單，最有吸引力的相信是引頸以待之街機足球遊戲，即將推出NAOMI版本《VIRTUA STRIKER 2 LIMITED》的移植版《VIRTUA STRIKER 2 DC》終於決定在DC上推出，預計在99年內發售，新增點是加插了葡萄牙和烏拉圭等7支球隊與及能夠對應VMS。BANPRESTO的人氣動畫機械人SRPG《超級機械人大戰》系列，現在亦決定會在DC上現身，不過目前仍沒有公布過任何細節，而以《夢幻模擬戰LANGRISSER》系列著名的MASIYA也會參入DC，推出最新一集《夢幻模擬戰千年紀LANGRISSER MILLENNIUM》，人設由原來的漆原智志改為漫畫家介錯，監製松澤氏表示希望能趕得及在10月左右發售。另外，世嘉RPG名作《夢幻之星》的班底現正全力參與製作暫稱為「Project ARES」的新類型RPG，據知它的舞台為天空中的大航海時代，戰船均在無邊無際的雲海裏遨翔萬里，在美麗的多邊形畫面下令玩者更能有投入感；發售日未定。順帶一提，就是據聞發揮了NAOMI性能極限的賽車遊戲《F355 CHALLENGE》亦是在推出作品名單之上，難道大家要用4部DC連動才可玩到？！至於《GRANDIA II》亦「自稱」可趕及2000年頭推出。（編按：唉，講咁多做乜嘢吖，出到隻《鄭問之三國志》先算啦。）

■《Project ARES》的女角之一



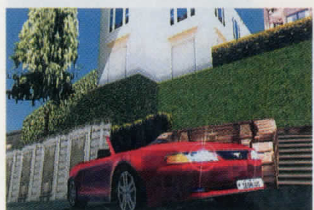
■《Project ARES》偉為奇觀的空中戰艦

除了這些大作外，剛宣布會在DC上推出的作品還有實名車款來自12間汽車公司的賽車作品《M-SR》，現階段計劃它將會利用DC之通訊機能，預定於2000年春季發售；此外還有在E3裏亮相過的《NBA 2000》（暫稱）、《NFL 2000》（暫稱）、《READY 2 RUMBLE BOXING》（暫稱）和MD年代名作《ECCO THE DOLPHIN》等。



■《ECCO THE DOLPHIN》

在網上發展方面，為配合日本出荷數已達100萬台與及將在9月推出歐美版本的DC，世嘉社長入交昭一郎表示「目標是將遊戲世界與網絡世界融合起來」，他向會上聽眾介紹了名為「Dreamcast HEAT」的網上遊戲通訊系統，強調在接駁這個系統後即使是世界各地的不同用家，進行網上遊戲時是不會被Latency（通信時的時間差）所影響。簡言之，不論是歐、美或日的DC玩家，只要採用這個投資額達200億日圓的全新網上遊戲通訊系統，就能真正享受得到不會因地域界限而打擾到的網上遊戲，至於對應這系統的頭炮則是在電腦界享負盛名的ARPG《Baldur's Gate》；發售日未定。另一方面，能夠觀賞動畫及對應JavaScript的網絡瀏覽器「Dreampassport2」將會在7月下旬起免費派發給所有DC用家，其特點還有可以將聲音或圖像資料附加在電子郵件上，與及把VMS內的儲存資料經網絡傳送出去。



■《M-SR》



至於減價計劃，基於原定在8月發售的大作《莎木 一章 橫須賀》由於無法及時竣工，需要延期至10月28日才推出，世嘉於是實行有關《莎木》的促銷活動。首先是由6月24日起，凡購買DC主機或對應軟件的用家，頭10萬名可在店頭獲取名為「What's莎木」的宣傳用錄影帶，跟着從8月1日開始購買DC主機的人可獲得能玩到部份《莎木》內容的「What's莎木 找尋湯川專務」這隻體驗版GD-ROM，最後在9月9日~10月27日期間只要預訂《莎木》就可得到特製精品，實在是《莎木》FANS的大喜訊。

補充一點，就是由6月24日~7月31日原價5800日圓的《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《SONIC ADVENTURE》、《哥斯拉》、《PEN PEN TRiLCELON》和《JULY》，只需1990日圓就能將它們帶回家中，不知到香港批發會否引入這批平貨呢？（福田）

CAPCOM傳聞一籮籮

最近在海外地區流傳着一些消息，就是CAPCOM將會在DC上推出與PS版《熱血青春日記2》截然不同的《私立JUSTICE學園2》，預計發售日更會是本年年尾左右，之不過是原創作品還是NAOMI移植版本則完全不清楚，因為廠方至今仍未公布過任何有關它的情報。另外，有可靠性極高的傳聞指出CAPCOM會開發一些令人意想不到的軟件，譬如人氣作「龍珠戰士」最新一輯是會在舊機而並非二代機上出現，此外「石頭人」系列會陸續重現，還有在128-bit主機上「多集數RPG」亦會快將公布，而最吃驚的是「打屍體鎗驚」竟然會在舊機上推出，它是對應「鋼拳」廠商那支「根桿」，是真是假就有待大家去考究了。（福田）

WONDER SWAN火速突破100萬台

雖然推出至今僅是3個月的時間，不過BANDAI的手提遊戲機WONDER SWAN預計將於7月尾時銷量便能突破100萬台，為慶祝這個佳績廠方於是推出3款全新顏色的機款，它們分別是SHERBET MELON、SODA BLUE和FROZEN MINT。WS的成功要素，除了售價較現時最流行的手提機GAMEBOY COLOR還要便宜外，軟件數量之多亦是其魅力所在，因此即使它仍採用黑白色顯示仍大有捧場客，而廠方現正計劃把WS的累積銷量在明年3月底推至250萬台。（福田）

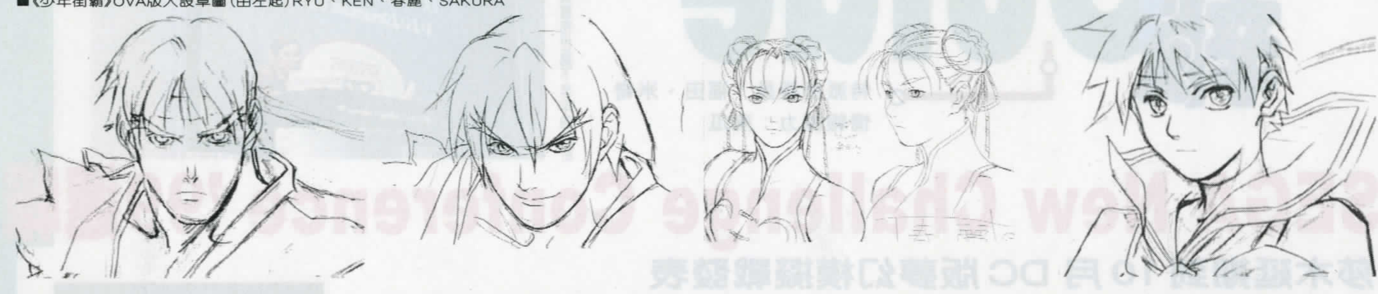


■黑白畫面的WS驗證了遊戲性比使用顏色顯示與否更有效

待望的少年街霸 OVA 堂堂登場！

由籌備至正式投入製作合共3年，CAPCOM格鬥名作《少年街霸》的OVA動畫版現正宣布將於本年夏季正式推出，特別之處是它會作全球同時販賣。暫時已知的登場人物包括有RYU、KEN、春麗、SAKURA和豪鬼等，內容則和「黑色波動之謎」、「豪鬼之極秘過去」與及「科學者沙杜拉的陰謀」有關，至於整個系列到底有多少集則仍未清楚。幕後製作人員方面，擔任監督一職的是曾參與過《淚眼剎星》OVA版和《聖鬥士星矢》劇場版的山內重保，人物設定是《焰印戰士BERSERK》TV版的馬越嘉彥，絕對是所有格鬥擁躉的期待之作。(福田)

■《少年街霸》OVA版人設草圖(由左起)RYU、KEN、春麗、SAKURA



披露 SQUARE 最新 ARPG

DEWPRISM 將於秋季推出



■男主角Rue



■女主角Mint



預定在7月15日發售之ARPG《聖劍傳説LEGEND OF MANA》，原本廠方老早就公布了它是會附送一隻ARPG之體驗版CD-ROM的，可是大家卻捉錯用神以為這隻全新作品體驗版就是《CHRONO TRIGGER 2》，其實它是名為《DEWPRISM》的全新ARPG。不過，只要用腦想想便知：(1)《CT》本身不是ARPG，那麼續篇又怎會輕易改為ARPG呢？(2)《CT》之賣點是集業界三巨頭堀井雄二、坂口博信和鳥山明於一身，如果堀井雄二有那種閒情日致去幫SQUARE撰寫《CT2》的劇本而丟下《DQ7》不理，我深信ENIX社長福山鳥一定會讓堀井好受，哈哈。

有點像《聖劍3》，《DEWPRISM》採用相同世界觀但兩名主角各自有獨立劇情的系統，由於它頗着重動作場面表現故此玩起來應該會很有趣，畫面處理方面較去年暑假的《武藏傳》更為成熟，當然皆因幕後監製為曾參與過《CHRONO TRIGGER》與及《XENOGEARS》的杉本浩二，至於有關此作之詳情請留意下期本刊的續報！(福田)



■畫面比《武藏傳》更佳

拳皇99與拳皇1999

《拳皇'99》(暫稱)目前仍未有任何資料公布，不過假如你有玩開NGPC版《KOF R-2》的話就會有一定程度的優惠。原來，只要在CPU戰(TEAM或SINGLE)裏取得特定成績就能獲得對應的分數，這些條件為：KO可得1分，必殺技FINISH可得1分，10秒內KO對手可得20分，PERFECT勝出可得3分；例如以必殺技FINISH兼PERFECT對手就能儲到1+3+1=5分。

當在NGPC版內儲得一定的分數後，只要經由接駁線將這些資料傳送回DC版的《KOF DREAM MATCH 1999》去，若到達一定分數就可觀看極秘畫面——街機版《拳皇'99》(暫稱)的人物設定畫面；至於在DC版所儲得的分數則可用來換取NGPC版的超隱藏技，每名角色均有一招，所以大家記得要勤力練功儲分啊！(福田)



■動畫味十足的OPENING畫面

■資料輸送畫面

改變原則搵真銀

世嘉向任天堂供應遊戲！

世嘉在上月26日正式向外公布他們將開始為任天堂的GAMEBOY製作遊戲，這無疑是業界的大新聞。因為雖然世嘉推出過不少膾炙人口的遊戲，但就從來也沒有向別的公司提供遊戲。這次政策上的改變，一般認為是為了活用手上的軟件開發人材來獲取資金的手段。

除了GAMEBOY外，世嘉還同時會為WONDER SWAN和NEOGEO POCKET兩部手提機提供遊戲，這亦即表示世嘉將不會參與手提機的大戰。過去世嘉曾推出過GAME GEAR，可是由於耗電和軟件等問題，而令手提機計劃失敗收場。

據世嘉方面表示，他們主要會將其公司手上著名的遊戲和人物移植到各手提機上，第一步是與任天堂商討，在今年內將傳聞已久的《櫻大戰》移植到GAMEBOY之上，而最終目標，是希望在每一款手提機上最少推出一款遊戲。據世嘉社長入交昭一郎說，他們是透過同時與他們和任天堂有生意來往的公司進行商討的。

■幻之傳聞遊戲：GB版《櫻大戰》真的會推出嗎？(設計圖片)

由於街機市場萎縮，世嘉近年在街機上的收入已非常之少，更可以說成了一個負擔。上兩個月在世嘉宣布其業績連續兩年出現赤字時，就曾表示過會將旗下的街機部門規模縮少。另一方面，家用機Dreamcast的成績也不見得理想，截至3月為止上市數量只得80萬部，可是對手SONY卻快將推出新主機，相信明年會是兩大陣形進行攻防戰的時候，這當然需要大量資金。

手提機遊戲的開發成本遠遠低於家用機遊戲，而GAMEBOY的數量已達到全球7000萬台，銷售數量當然有一定保證，所以世嘉向GAMEBOY提供遊戲可以說是一門低成本高收入的生意，是一個可靠的資金來源。不過，世嘉已表明，他們只會為其他廠商提供手提機遊戲，而家用機遊戲方面，他們仍然堅持只會為自己公司的主機生產遊戲的。

雖然世嘉表明有意推出GAMEBOY遊戲，不過任天堂方面的態度則仍未清楚。記得在年初有傳聞說《櫻大戰》會推出GAMEBOY版時，入交曾說過要推出的話一定要能夠與Dreamcast版《櫻大戰》連動，未知現在正式公布以後，入交這項原則會否改變呢？(米奇)

二手販賣爭拗戰

遊戲生產商初敗陣！

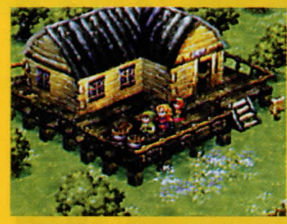
爭拗已久的二手販賣問題最近出現峰迴路轉的變化，日本東京地方法院在5月27日裁定遊戲生產商無權禁止遊戲的二手販賣。事源ENIX向日本山口縣一間二手遊戲店「上昇」發出警告信，警告他們停止售賣該公司出品的遊戲，可是「上昇」方面不服，認為ENIX根本沒有權禁止他們售賣二手遊戲，於是便向東京法院提出控訴。

在過去，遊戲界都沒有干涉過二手遊戲售賣的，及至95年SCE推出PlayStation以後，他們才提出不能售賣二手遊戲的制度。生產商所持的理由，是因為隨着遊戲機使用的技術不斷提升，所需的成本也不斷上升，他們必須要達到一定銷路才有利可圖，然而二手遊戲店以低價購入遊戲來轉售，令遊戲售價不受控制，而當中卻一毛錢也沒有回到遊戲生產商手上。一些對遊戲不太熱衷的非機迷就因為二手遊戲較為便宜，轉而購買中古遊戲，令購買一手遊戲的人減少。最重要的是現時遊戲界最重視的，就是數量龐大、對遊戲不太熱衷的非機迷市場。遊戲生產商認為，遊戲軟件應該等同於電影軟件，生產商對遊戲軟件有所謂的「頒布權」，沒有生產商的授權就不能夠賣遊戲(日本法例)。1984年一宗有關NAMCO《食鬼》遊戲的訴訟中就曾裁定遊戲等同於電影。

今次訴訟的爭拗點，在於「遊戲是否等同電影」。而東京法院的法官就認為，遊戲會因為玩者操作的不同而令畫面產生變化，加上遊戲並不能像電影一樣公開播放，所以遊戲軟件不能與電影等同。

遊戲店對這項裁決表示高度評價，認為有助遊戲市場的發展。不過遊戲生產商就堅決提出上訴，ENIX的律師團認為今次的裁決很不合理，他們認為即使是因為玩者的玩法不同而令畫面產生變化，也都是在遊戲生產商的程式控制之內，這種「因為有互動性所以便不是電影」和「不能讓很多人一同欣賞就不是電影」的裁決不單令遊戲生產商，就連利用互動技術來製作電影的人受到挫折。

除了這宗案件外，今年之內大阪還會有一宗涉及SCE、CAPCOM等六間廠商的二手遊戲販賣訴訟，今後的裁決將會對這問題起決定性的影響。(米奇)



■ENIX受到挫折後，以SCE為重心的CESA主力成員會否繼續堅持禁止二手販賣呢？(圖為ENIX的皇牌《DRAGON QUEST VII》)



■這是有防靜電效果的特別護墊

仿製毯一出 跳舞熱潮更盛

上期曾經報道過市場上將會有數款仿製的《DANCE DANCE REVOLUTION》跳舞毯推出，而在過去兩個星期，在這些比售價比原裝毯便宜了一半以上的仿製的跳舞毯帶動下，《DDR》的熱潮更上一層樓。由於過去水貨原裝毯的售價一直高企，如今仿製毯的推出便吸引了很多期待已久的一般用家購買，連帶主機也好賣起來。單以米奇在店舖所見，很多人都是一口氣買兩張來玩的，亦有人連遊戲和主機一起當套裝購買，當中有不少是上了年紀、平時很少玩電視遊戲的人。

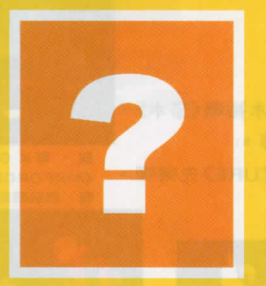


■《DDR》至今在港仍未退熱，相信應和仿製毯之出現有關

不過，這些仿製毯亦有不少問題，據知買了仿製毯回去玩不到的個案也有很多，當中以一款市面上不太常見的「皇后毯(偽名)」最多投訴，有些遊戲店更索性不售賣這款毯。(米奇)

繼三四郎及專務後到底是誰？

這是和第一版所提及「SEGA New Challenge Conference '99」有關的情報，據知繼世嘉三四郎(藤岡弘)和湯川專務(湯川英一)之後世嘉屬意起用另一名演藝界人士，來參演新一輪的CM宣傳活動，難道是曾經與湯川專務合作拉車仔賣DC深受歡迎的瀧澤秀明？(福田)



盜墓者十一月又有得玩

不過莎木第二章有排等

臨截稿前寫多兩單消息，分別是大人氣3D動作冒險遊戲《TOMB RAIDER 4: LAST REVELATION》雖然未曾有畫面看到，不過其PS版本已定於11月26日在美國發售，另外《莎木 二章》則聽聞會大幅度延遲至2000年夏季，希望這不是真的就好了。(福田)

遊戲誌自選攻略計劃

經過這幾期所收到的來信，我們已知道大家需要攻略的取向，相信不久將來各位便會看到自己心目中希望刊登之攻略會相繼地出現。在此再次說說自選攻略的範圍吧，現階段我們只接受在1999年內所推出的遊戲，即是說遠至99年1月1日的作品以至尚未推出新作也可，本刊將會視乎投票數目與及實況情況來決定攻略的製作次序，希望大家踴躍來信，說不定下期便會出現你心目中的遊戲攻略哩！來信請寄往香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請注明「遊戲誌自選攻略計劃收」。

遊戲誌自選攻略表格

個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

電郵地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

最想刊登攻略的遊戲

1：＿＿＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿

2：＿＿＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿

3：＿＿＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿

報道：FUKKI、TAKAKO

遊戲誌突發組

E3 SPECIAL REPORT

嗨！大家好！我哋係《遊戲誌》雙妹嘜FUKKI同埋TAKAKO呀，係咪好少見到我哋呢？（梗係啦，今次先至係我地嘅第一次啫…）一年一度嘅E3（Electronic Entertainment Expo）經已完滿結束，相信你哋都應該會聽過好多關於佢嘅報道嘞，之但係畫面方面你哋又睇過幾多呢？HEY！唔駛心急，就等我哋兩個絕頂美少女帶大家一齊去睇清楚會場入便有咩嘢啦～

註：F＝FUKKI，T＝TAKAKO

■參觀人數眾多，絕對不比日本的遊戲展遜色


■穿著舞蹈裝束的女子在推廣《波斯王子3D》


■攤位內的工作人員替來賓貼上貼紙

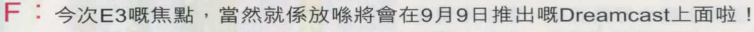
■《HEAVY GEAR II》的宣傳用機械人模型


先生，你揸得好勁喎。

SEGA™


喺《DYNAMITE刑事2》裏面，當然要打餐飽先開心啦。


《BUGGY HEAT》好似比體驗版好咗啲喎。



F：今次E3嘅焦點，當然就係放喺將會在9月9日推出嘅Dreamcast上面啦！

T：當然啦！SEGA嘅攤位仲有好多我哋香港人唔識嘅美版DC遊戲㗎！

F：我都知，好似嗰隻揸船仔同埋啲運動GAME咁，你又識幾多款？

T：DC美版GAME喺會場當然有好多啦！而喺SEGA攤位入便就有《MORTAL KOMBAT GOLD》、《SNOWBOARDING》和《RUMBLE BOXING》等等。

F：而且我又聽到會場入便啲人話，MEGA DRIVE年代相當受歡迎嘅《ECHO THE DOLPHIN》都會推出DC版，你都咪話唔架勢！

T：咦？咁點解你知我唔知嘅？你問邊個架？！

F：我問SONIC架。

T：EH……不如講第二啲嘢啦。

F：WHAT DO YOU WANT？

T：講？當然係嗰啲我哋經常接觸嘅日版GAME啦。

F：哦，咁我又知道啲料嘅。SEGA响會場度展示咗幾款遊戲，例如有鈴木裕嘅《莎木》、啱啱出咗日版嘅《DYNAMITE刑事2》和《THE HOUSE OF THE DEAD 2》等。

T：喂，唔好漏咗隻《BUGGY HEAT》同埋充滿速度感嘅《SONIC ADVENTURE》先得㗎。


嘩，MIDWAY隻《MORTAL KOMBAT GOLD》成廿幾個人，點叫人揀唧。

CHA！睇我隻飛腳啦！「是呢～」


咦，有KONAMI嘅《AIRFORCE DELTA》玩呀，你玩唔玩呀？

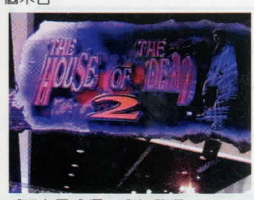
吓？船嚟㗎？乜咁鬼快嘅 ^_~


鐵頭功？竟然可以一撞就撞冧成個木台…


睇下我啲上勾拳利唔利害呀？


肉丸人×2


一睇就知係《莎木》啦，個主角咁型仔。


《死人屋2》呀，我好驚呀。


睇嚟都唔會有人對你條魚有興趣卦。

SONIC先生，你唔好坐喺上面啦！落嚟同我玩吖^_^


等我表演一下我啲滑雪絕技啦！


如果有好似洪秀英咁靚就好嘞，雖然我都係靚女。

任天堂

T：既然講咗SEGA嗰邊嘅情況，當然要講下任天堂哩邊啦！

F：我夠知嘞！今屆E3嘅其中一名主角，必定係剛宣布與松下和IBM合作出新主機嘅任天堂啦！雖然哩個暫稱為「PROJECT DOLPHIN」嘅新計劃仲未有任何畫面睇到，不過N64同埋GAMEBOY COLOR嘅威力真係唔嘢小呀！

T：好似攤位入便嘅比卡超咁啦，任天堂務求力谷佢成為美國另一熱潮。

F：咁又係，你淨係睇四周圍咁鬼多黃色一舊舊嘅嘢，就知道比卡超係哩度有幾紅啦。

T：淨係睇下架比卡超福士車就可愛到死啦。

F：另外，好似《STAR CRAFT》同《C&C》哩類電腦大受歡迎嘅遊戲，都不若而同移植落N64度，你都咪話佢唔勁。

T：你講嗰啲都係電腦移植GAME嚟嘅，好似我哩邊就唔同啦，有隻《DK64》同埋《MARIO GOLF 64》都好似好吸引架！

F：唔好唔記得仲有RARE嘅《PERFECT DARK》，好鬼有《GOLDEN EYE》嘅FEEL架，另外啲GAMEBOY COLOR遊戲亦相當不俗呢。

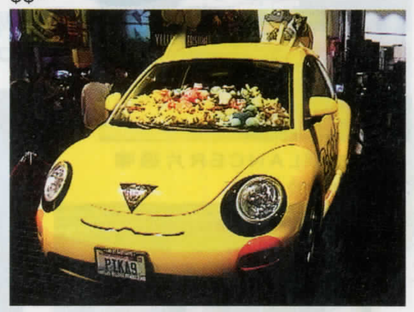
T：咦，我哋好似漏咗隻N64嘅有趣動作遊戲《JET FORCE GEMINI》喎，齋睇畫面都唔差啦，幾吸引吖。

F：咁又係嘅。

人咁高嘅比卡超啊，真係可愛到暈嘞～



我都想買晒你地番屋企呀，但係我無$$…



黃咁咁嘅比卡超車仔，「超卡娃兒呢」



嗱，首先要有咁嘅姿勢，跟住一棍「吽」落去就掂㗎嘞。

瑪莉奧BB，教我打《MARIO GOLF 64》吖。

喂，快啲交波呀，等我射個3分穿針先。



大針就有你份，練多幾鋪《NBA COURTSIDE 2》先講嘢啦。





小心揸車呀，馬騮仔～



《JET FORCE GEMINI》嘅角色

啱啱出咗無耐嘅《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》。

呀，跑得快好世界。



咁大地方，你想去邊呢？

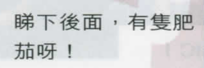


竟然响N64上面出《STAR CRAFT》？即係叫我要買MOUSE啫。



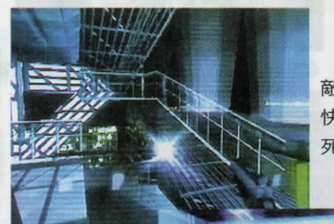
《DK64》馬騮精，跳番PART舞自然醒。





睇下後面，有隻肥茄呀！

好彩《C&C》都出，買隻MOUSE都唔肉痛。



敵人喺邊？快啲出嚟受死！



點解唔識還拖嘅？難道是失明人士？



F：行多個彎就見到SONY嘅攤位嘞，雖然唔係有咁多有關新世代PS嘅資料，但係亦都算有啲睇頭嘅。

T：FUKKI，你估吓我頭先睇到啲乜嘢？

F：唔…咁大個會場攤位，你叫我點～諗～呀～

T：呀，你諗唔到呀？就係新世代PS版嘅《GRAN TURISMO》示範畫面嘞！

F：WHERE？ARE YOU KIDDING？！

T：傻㗎？搵哩啲咁嘅嘢嚟講笑？咪喺嗰邊囉。

F：睇睇先…嘩！真係堅過石堅喎！都咪講笑，快啲食…係睇先至啱。

T：呀喂，睇吓有你男朋友最鍾意嗰架SKYLINE GT-R34嚟。

F：佢好似鍾意LANCER多啲…喂！你又點知佢鍾意R34？唔通你吔…？

T：好似你尋日先講完㗎嘛。玩失憶？

F：講真嗰句，哩隻《GT》淨係畫面已經殺哂，講多都無謂啦。

T：隔離仲有PS版《GT2》嘅試玩添，齋看畫面好似跌咗少少WATT，不過而家仲開發緊啫，遲啲實會好啲卦；但係車款數目就真係多到爆。

F：咪係，成四百幾款喎！所以我認為《GT2》應該係哩幾個月大家最期待嘅遊戲之一，如果有興趣就一定要睇睇今期嘅介紹嘞（←此乃廣告）。

T：如果講賽車，SCE仲有隻好鬼死Q嘅《古惑狼賽車》喎，唔駛問阿貴都知道主角梗為隻衰狼啦！^_^

F：玩法係咪有啲似《孖寶賽車》呢？

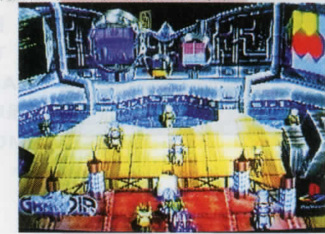
T：OK啦，此外仲有《GRANDIA》、《泰山》同埋《SPYRO THE DRAGON 2》等等，真係多不勝數呢。


嘩，成架LANCER片過嚟呀！仲唔較？


無得頂，VIPER真係靚爆鏡。



依個就係《GT2》嘅標題畫面嘞。


《GRANDIA》喎，係忠實移植自SS版嘅。


齊齊坐，過山車，真係爽。


泰山靚仔夾有型，真係迷死人嘞。


泰山變猩猩？


大家一起來行古惑～狼。


太陽月亮一齊出現，好驚呀！


絕對「殘」死你嘅反光效果

掟番個彎先！


WOW！噴死你…棵樹。


嘩！R－34呀！！LOVE YOU！


依啲就係新世代PS嘅威力！



「多謝你救咗我呀」「唔駛客氣」


HEY！MUSIC！


小火龍，你點解咁多嘢講嘅？



T：近來經常推出音樂遊戲嘅KONAMI，亦都有喺場內擺設攤位呀，今次KONAMI所展示嘅GAME絕對唔會比之前嗰三間大廠少。

F：我夠知嘞！話哂「柯拿米」都總算有啲江湖地位，嚟到E3咁大陣仗嘅遊戲展當然唔能夠少佢一份啦。大家非常期待嘅DC版惡魔城《CASTLEVANIA RESURRECTION》終於有畫面睇，真係唔嘢小。

T：死囉，你又係哩句吖…講番《惡魔城》先啦，畫面就真係絕對一流，但玩法就有啲似N64版嘞 ^_^;。

F：咪係！雖然我就比較LIKE以前平面年代嘅《惡魔城》，之不過今次又唔同啲喎，話哂都係响DC上面出啦，質素點都有翻咁上下嘅。

T：除咗《惡魔城》之外，會場亦展示咗DC版嘅《AIRFORCE DELTA》、N64嘅《HYBRID HEAVEN》、PS嘅《VANDAL HEARTS II》、《羅剎之劍》同埋《METAL GEAR SOLID VR MISSION》(日版為《MGS INTEGRAL》)等等。

F：唔好唔記得仲有GAMEBOY COLOR版嘅《SPAWN》喎！

T：當然記得啦。

咁大個城堡，由邊度入呀？



SPAWN呀！終於都有得玩啦！



大眾揸RALLY郊野上…

火燭呀！仲唔救火？想燒野食都唔駛咁呀？

阿叔，咁老就返屋企抖抖啦，仲走出嚟行

揸架飛機去打機先



獵物出現，你仲唔死？

越老越有型。



namco®

F：今年聽講係NAMCO嘅重大紀念日子嚸。

T：乜嘢大日子呀？我唔知嚸。

F：咪就係鼎鼎大名嘅PAC-MAN二十歲生日囉，所以NAMCO就為佢推出哩隻《PAC-MAN WORLD》嚟賀一賀佢。

T：聽講個玩法好似好得意咕喎，係咪先？

F：睇落就似嘞，全3D畫面嘅玩法好鬼得意，淨係隻食鬼獸都引死人啦。

T：除咗《食鬼》之外仲有乜嘢SHOW呀？

F：你有無病呀？眼前嗰隻DC版《SOUL CALIBUR》唔通係ECOLE*出㗎？！你盲㗎？今日有無食藥呀？

T：我就係睇緊隻咁靚嘅《SOUL CALIBUR》先至咁敷衍你咋。

F：喂，你後面又有正嘢睇喎！唔通係…？

T：(貞子…？>_<)

F：…失蹤多年嘅《DRAGON VALOR》？不過哩次依然淨係得錄影帶睇，失望。

T：差啲比你嚇鬼死。

[註：ECOLE乃「不朽名作」《DEATH CRIMSON》之生產商。]

PAC-MAN，你想去邊「樹」呀？



走呀！走得摩無鼻哥

兜腳踢死個變態佬



「是呢」「廿咩嗲」

好多龍龍呀～驚驚呀～



看蕉！真空波…呀，係冰魔法至啱



T：既然有K記同埋N記，當然唔可以少得C記嗰份(此乃美少女專用暗語，C記＝CAPCOM)，今次喪屍又返嚟嘞。

F：我都知道，差唔多全部都係同《BIO》系列有關啦，例如《BIO 3》、《BIO 2》N64版同埋《DINO》等都有好多捧場客，當然《ZERO 3》同埋《POWER STONE》嘅DC版亦如箭在弦，不乏問津者啦。

T：FUKKI呀，今次你又夠唔夠膽玩《BIO》呀？嘻嘻。

F：(弊，命中死穴…)都係玩下《多倫與哥布》好啲嘞。



靚女，去邊唧？坐低飲杯茶傾傾計先啦



我驚喪屍架！唔好走埋嚟呀！呼呼！(死咗)



《豬羅記公寓》第X集？

我係喪屍，唔好射我 (^_^)

ELECTRONIC ARTS

F：EA最出名嘅遊戲，就當然非運動類型莫屬啦！每年淨係出足球、籃球、冰上曲棍球、高爾夫球、美式足球等等都多到飛起。

T：唔好講笑，即刻有隻《NASCAR 2000》係你面前駛過，仲有隻《DUNGEON KEEPER 2》喺你後面食咗個人…

F：嘩！！（雙方沉默10秒）死人頭，又玩嘢？

T：講笑咋嘛，嗰面有隻女英雄遊戲《XENA WARRIOR PRINCESS》，係PS版嚟嘅，不如過去睇下啦。

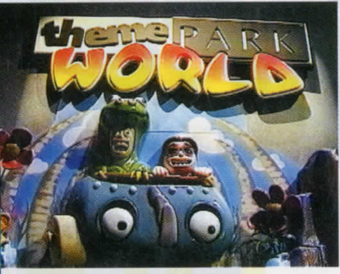
F：都算唔錯，玩落都幾順手，刀起刀落得來好有快感，之但係我覺得隔離嗰隻《JURASSIC PARK WARPATH》過癮啲喎，話晒都係電影名作吖。

T：我就話隻《KNOCKOUT KINGS 2000》正啲囉，拳拳到肉，好鬼MAN呀～

F：可能係卦。


想錬車？搵我啦。

「死仔包！」「你找死？」



又有叻仔去玩轉個《THEME PARK WORLD》喇


女英雄大戰戇男



紅魔鬼，好嘢得嚟好攪鬼

咬～死佢，殺～死佢

UBI

F：如果要數歐洲較具規模嘅遊戲生產商，就一定要數埋UBI嚟喇，因為好似《RAYMAN》哩類出晒名攪鬼嘅3D動作遊戲就係嚟自佢哋嘅。

T：係呀，而當中最有睇頭嘅就梗係同樣會喺DC和N64上推出嘅《RAYMAN 2》啦！始終外國人都係BUY啲外表美觀嘅遊戲嘅。

F：無錯，所以UBI之能夠咁出名都唔係無原因嘅。呀，佢今次仲展出咗其他新款遊戲呢。

T：係咪DC版《SPEED DEVILS》、N64版《WILD WATERS》同埋PS版《CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC》？

F：YES，OF COURSE，不過仲有隻玩坦克車對戰嘅《BATTLE TANX II GLOBAL ASSAULT》，幾過濟㗎。



《RAYMAN 2》畫面靚咗好多喎！

斬斬斬，你仲唔死？嘻嘻


小車子衝入城堡，好爽呀。


爬艇我最叻，最叻係反艇。


嗱，你飲醉酒呀？


點解有啲似《TOKYO WARS》嘅？

STAR WARS CORNER

T：雖然《星戰前傳》19號先至上畫，不過會場內都有關於《星戰》嘅嘢出現，好似以《星戰》為主題嘅遊戲、玩具同精品等等，攪到攤位內人頭湧湧。

F：舉個例啦，最引人注目嘅就當然係嗰架真實SIZE咁大嘅主角機啦。

T：講得主角機，就咭咭諗起隻同時係N64和電腦上推出《STAR WARS EPISODE I RACER》啦！

F：咁重有無其他得意啲嘅嘢呀？《EPISODE I RACER》今期都有得睇啦！（一又是廣告）

T：當然有啦，有隻電腦版嘅《STAR WARS THE PHANTOM MENACE》，聽講遲啲仲有一隻同樣以《星戰》為主題嘅遊戲公布，此外場內亦都唔少得大量《星戰前傳》嘅產品啦。

F：果然係《星戰》FANS呀。


阿拿基，可唔可以借架車比我揸？


赤武神，快啲過嚟同我過番兩招！



人頭湧湧，有錢分乎？


前面架車咪走！咁夠薑越叫越走？

願力量與你同在

有好多星戰玩具買呀！破產喇！

Miscellaneous

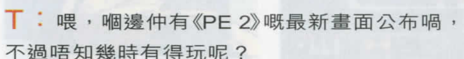
《FINAL FANTASY 8》英文版

F：嘩！魔女EDEA呀！好靚女呀！

T：我仲靚啦，不如睇我啦。嘅然EDEA出現咗，就代表一定會有《FF 8》嘅存在。

F：係呀，喺SQUARE的攤位嗰度，除咗《FF 8》嘅PS美版同埋電腦版之外，仲有《陸行鳥賽車》、《EHRGEIZ》同《FF ANTHOLOGY》等。

T：喂，嗰邊仲有《PE 2》嘅最新畫面公布喎，不過唔知幾時有得玩呢？





非常豔麗嘅魔女响會場內出現



睇吓，啲指令係英文嚟㗎！



AYA在《PE 2》裏再度出擊

MISSION COMMAND

F：細個嗰陣睇老豆打機，見過一隻好鬼死得意嘅電腦GAME叫《MISSION COMMAND》，目的係利用浮標截擊畫面上敵人嘅導彈，而家將會推出全新PS版本，好期待啊。

T：乜你有童年嘅咩？



超經典名作又再進行移植

TIGER手提機虎虎生威

T：喺日本手提機嘅熱潮正非常高漲時，居然美國方面又出咗一部叫TIGER嘅手提機，遊戲名單簡直利害，有《BIOHAZARD 2》、《METAL GEAR SOLID》、《惡魔城》同埋《DUKE NUKEM 3D》等。



又嚟《BIO 2》？原來係機仔版



唔單止咁，連《MGS》都會推出呢

EIDOS繼續3D冒險

T：EIDOS自從推出咗《TOMB RAIDER》哩個咁受歡迎嘅系列之後，佢跟住就推出咗好多相似玩法嘅3D遊戲。

F：係呀，起碼格鬥玩法嘅《FIGHTING FORCE》都會喺PS同埋N64度出續集啦，另外主角造型超特別嘅《LEGACY OF KAIN SOUL REAVER》亦係續篇作，真係服哂佢咯。



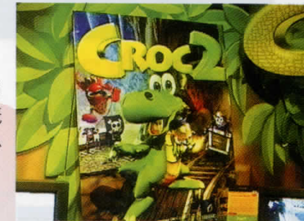
半人半獸打怪獸



無端白事打爆箱，為乜？

FOX INTERACTIVE

F：FOX除咗以製作電影出咗名外，就連遊戲嗰範都撈埋唔放過，佢至出名嘅當然係《異形》系列啦，今次佢展出嘅係《ALIEN RESURRECTION》，此外仲有小鱷魚《CROC 2》呢。



《CROC 2》嘅宣傳紙板



小鱷魚冒險記



薛歌妮韋花血戰異形生物

LEGO玩具

T：原來LEGO除咗方塊玩具外，亦都在攤位展示了玩賽車嘅《LEGO RACER》，以及一隻用LEGO人來冒險嘅遊戲。



人咁大嘅LEGO模型



風馳電掣嘅LEGO車車

ALONE IN THE DARK再臨

F：假如你好鐘意《BIO》系列嘅話，就一定要試下哩隻《ALONE IN THE DARK》最新作嘞，因為只要有玩過《ALONE》嘅人都會知道佢係《BIO》嘅啟蒙者，解迷方面簡直更花心思；今次佢會推出PS、DC及PC版。



黑暗中從現光明…只要開燈掣

等咗咁多年，終於都等到喇！

立體遊戲巡禮

T：以下有啲漏網之魚，因版面關係無辦法同大家仔細報道，實在很抱歉呀，唯有睇睇圖看看字頂住癮先啦。

幾可愛吖，唔知幾時先至出呢？



人體發火事件再現？！



慘被大隻佬囚禁，可憐

人肉2 HIT COMBO，你試過未？

推介遊戲

極差遊戲

專業評壇

Star Wars -Episode I- Racer



RAC/ NINTENDO64/ LUCASARTS

神皇

將著名電影《星戰前傳》以賽車遊戲型式推出令本皇有點兒莫名其妙，但吸引力依然存在，就畫面質素而言N64版當然及不上電腦版，在加上RAM咭後的表現尚算令人滿意。本皇覺得加入了維修系統令單調的賽車遊戲更具戰略性，由此可看出製作人的誠意，稱得上是近期的佳作。

評分：8分

怪傑

趁着電影上畫而推出的這遊戲絕對能夠做到電影中的感覺，單是遊戲方面，那高速度的表現是很少遊戲做到的。雖然賽道有很多是由製造商設計的，但從賽道的結構足以看到他們的誠意。不過當中依有缺點，首先N64手掣的設計令遊戲操作更加有難度。

評分：7分

山寺良牙

「星戰前傳」內所出場的人物改以賽車遊戲出現，論流暢度絕對沒問題，畫面方面，當用了RAM Slot後明顯地有十分好的表現，而且也能表現出其高畫質質素；控制方面也沒甚麼不妥，不過有時若使用主觀視點的話，玩起上來有少許辛苦罷了，整體來説值得一玩。

評分：6分

倫敦精靈偵探團



RPG/ PlayStation/ BANDAI/ 港幣358元

米奇

像AVG多過RPG。實際上故事不長，知道程序的話每章20分鐘之內一定完成。故事太講程序，欠彈性。舞台只得一個倫敦市，路人只是活動佈景板，玩久了不免會覺得太單調，音樂也頗為乏味。地圖分得太細，LOAD碟時間又不算快，導致從一個地方到另一個地方往往要LOAD上12-3次碟，佛都有火。

評分：5分

福田

表面看起來是一款傳統形式的RPG，實際玩過後便會發現其可取之處，例如它在畫面上能夠表達出蒸氣機年代的感覺，無論是背景上的建築物和在四周行來行去的路人等都很有古典風味。不過，劇情方面未免有點幼兒向了，但最要命的便是它那種「死唔斷氣」的音樂。

評分：5分

Amanda

這是一個很普通的RPG遊戲，故事背景是十九世紀的英國，主角要去調查各類形的案件，但卻很有《福爾摩斯》的偵探感覺，比起一般純粹打打殺殺的RPG遊戲，玩者更需要運用智慧去解決當中的迷題，由於畫面並不細膩，往往看不見地上的重要線索。

評分：6分

ACECOMBA 3 -Electrosphere-



STG/ PlayStation/ NAMCO/ 港幣420元

山寺良牙

今作在故事上極度強化，玩下去絕不覺得沉悶；不過相對畫面質素方面則不及前作，就以地上物件來説，雖然做出很多建築物，不過看下去總覺得怪怪的；天空的雲過多了，就算是低速飛行時也有。不過在航跡雲方面做得不錯，而且新的機體設計也頗有特色，不知若真的有這樣的機體能不能飛起來呢？

評分：7分

赤目黑龍

這已是遊戲的第3作了，所以很多人也會想這遊戲會有多大的進步，事實上，遊戲本身的而且確沒有多大的「突破性」進步，而在表達手法上總是作作出了一丁點的改變，然而對遊戲沒有多大的幫助，遊戲本身並沒有甚麼的大問題，仍然是一貫的「ACECOMBAT風」，唯獨在操作上令筆者感到有點「更舒適」的感覺。

評分：7分

米奇

空間感比前兩作強，尤其是向着太陽飛行真有眩目的感覺，可惜雲做得不夠上一集好，下面的格仔地與上面的華麗天空成強烈的對比。大量動畫和故事將遊戲串連得更有意義，不再是一味的打飛機完成任務。用上科幻感很強的飛機總有點不習慣。期待在新主機上的續篇能將這一集的精神更完美地表現出來。

評分：8分

BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX



AVG/ PlayStation/ KONAMI/ 港幣182元

小璘

這原本是我很期待的遊戲來的，但當玩的時候看到那些符號不斷在眼前飛逝時，便對此作有點失望了。因為這是比前作明顯地難了很多，所以就算歌曲是EASY也不容易，不過這遊戲仍有它的趣味性的。

評分：6分

MS

對於一個音樂百癡的MS來説，玩這遊戲時的確有點難度，不過這並不代表它不好玩，可是由於它比起過往《BEATMANIA》系列的遊戲難度較高，所以是一隻給上手的玩家玩的遊戲，絕不適合初學者玩，很難令初學者接受，但若是對自己很有自信的人，可不妨一試。

評分：7分

JJ

這已經是BM系列第四次在PS上推出；由於系統上的限制，這些追加的樂曲集變成奉旨地「換湯不換藥」，但為了迎合那些一直有追玩這系列的人，難易度又再被提高，已經到達近乎不適合BM初哥去碰的一個作品，然而今集的歌曲(音樂？)實在很好聽……難道單是買來聽歌也是值得的？

評分：6分

MARIONETTE COMPANY



SLG/ PlayStation/ MICROCABIN/ 6800日圓

山寺良牙

論創意方面，這遊戲絕對值得取滿分，不過由於系統上的關係令得分大減，首先是部件種類極度繁多，有些更是專業名詞，對於沒有對這類零件有認識的玩者會玩得十分辛苦；其次是一天的進程極慢，只是玩了約6日，便用去差不多2小時，遊戲內時間是6個月，試想需用多少小時來完成遊戲呢？

評分：4分

小璘

初時還以為這是一個操作容易的育成遊戲，可是一看機械人的資料和在商店內需要買給她的道具後便覺得十分複雜，因為在兼顧機械人的零件之餘亦要做其他的工作。遊戲本身似乎想加入多些新元素，不過出來的效果好像不太好呢！

評分：5分

福田

典型過典型的育成遊戲，玩者需要利用所賺取的金錢來購買各種零件，以開發不同的晶片和思考回路等令女機械人成長起來。畫面方面相當不俗，人設比起坊間同類遊戲較佳，只是遊戲節奏頗慢不太明快，與及替機械人裝備的部件過多，有點煩亂感覺。

評分：6分

專 業 評 壇

推介遊戲

極差遊戲

DYNAMITE 刑事 2



ACT/ Dreamcast/ SEGA/ 5800日圓

KOTARO

移植自SEGA MODEL 2的動作遊戲《DYNAMITE刑事2》，雖然畫質和CG OPENING方面並非十分令人驚喜，不過由於其中的遊戲性實在是相當高，加上層出不窮的原創要素，所以是Dreamcast近期比較注目的遊戲之一。至於垢病的地方，就是版面上略嫌太短，如果可以追加Dreamcast版本的原創MISSION，相信就會更有趣得多。

評分：7分

赤目黑龍

又是一隻好遊戲，説實的一句，這個DC版的《DYNAMITE刑事2》實在比街機版的更出色，而遊戲本身亦相當流暢，不會因移植到家用機之上而有「DOWN GRADE」的感覺，實在難得，而且在遊戲進行之時，亦可設定VMS發出聲響，十分有趣。遊戲易上手、易操作，這正是廣大打機人仕所希望玩到的，這遊戲便做到這點了。

評分：8分

怪傑

移植至街機版的這個遊戲移植度可算差，因為在畫面上DC版還比街機版漂亮得多。不過遊戲雖然可以選擇起點，以及加入了幾個迷你遊戲，但可以玩的地方實在太少，讓筆者在玩了片刻便覺得開始有點悶了。如果當中能夠加入一些新劇情，令遊戲更加耐玩就好了。

評分：6分

厲害傳說



SLG/ PlayStation/ KSS/ 5800日圓

神皇

一隻以經營和育成為目的的相撲遊戲，人物的設定十分可愛有趣，看着遊戲裡的「肉丸人」在道場內東奔西走時的感覺很惹笑。在育成的過程中不會太沉悶，至於比賽時以指令型式操作也比其他同類型遊戲優勝，看着由自己訓練的選手在比賽勝出時有一種難以言喻的感覺，值得一玩。

評分：6分

J.J

這個以日本相撲為題材的SLG，系統上頗為簡單，好處是不用太長時間來熟習，但壞處是玩起來變化有限，且很容易開始悶，雖然訓練部份好像很多EVENT，但大部份對遊戲沒有實際影響，相撲手的訓練亦相當機械化，不過在比賽部份能以指令方式參與戰鬥，算是種聰明的手法，加上Q版的一物，值得一玩。

評分：6分

Amanda

開始玩的時候，感覺很新鮮。但筆者對相撲的技兩並不熟識，基於遊戲操作簡單，容易明白，使筆者很快上手。遊戲內常有突發事件發生，令人物角色表情常有所改變(驚訝)，筆者覺很鬼馬。畫面得意有趣，以Q版圖畫表達，不會有肥肉出現的感覺，比賽還可自己控制角色的技兩，有點覺得像猜拳。

評分：7分

ELEMENT GIMMICK GEAR



ARPG/ Dreamcast/ HUDSON/ 5800日圓

非洲

遊戲故事尚算有趣，而其世界及機體的設定也見獨特。至於遊戲的戰鬥系統方面，便過於單調，而且遊戲中出現的ITEM又不多，難度也不太高。值得一讚的便是遊戲的CG片段不俗。還有筆者對它周邊的商品也有一點興趣，特別是FIGURE，看起來也蠻精緻的啊！

評分：5分

赤目黑龍

這隻ARPG遊戲實在是非常的平凡，不過，遊戲本身的性質的是和《聖劍傳說》非常相近，而唯一的不同便是在於遊戲的故事內容，其實，這種故事實在並不罕見，一個在古代遺蹟之中找出來的人，忘卻了一切的記憶……幸好遊戲的畫面表現不俗，可惜，遊戲的另一個遺憾便是人物沒有配音，實在太可惜了。

評分：6 分

神皇

本皇是忠實的RPG迷，而DC由推出至今也比較欠缺這類型遊戲，所以本皇對它十分期待。玩落也沒有失望，遊戲的解迷性頗高，能激發本皇對它的挑戰慾。遊戲中開場CG動畫的質素實在令人賞心悅目，而本皇唯一感到失望的是遊戲的故事性較弱，不過對於DC機主而言這遊戲絕對是不錯的選擇。

評分：7分

70年代風 ROBOT ANIME GEPPY-X



STG/ PlayStation/ AROMA/ 6800日圓

赤目黑龍

好！真是充滿令人懷念的「原始風味」，遊戲本身的而且確是存在着一些問題，例如是不夠速度感和不大流暢，不過在氣氛一環上便是極之出色，尤其是我們這些「一把年紀」的人玩便更覺「有味道」。在遊戲之中的OP和ED也製作得相當有水準，再加上「抵死」的廣告，實在是相當完美！實在是不能不買！

評分：8分

MS

以70年代風格機械人為提材的橫向射擊遊戲，雖然機械設計有點像三一萬能俠，同樣是以三部飛機合體的機械，但是玩起來有另一番風味。每一版開端時的OPENING；完結時的ENDING以及有關GEPPY-X的廣告等，這就如置身在日本看電視般，而且在BOSS戰時用不同型號的GEPPY-X戰鬥，收招時的動畫又有不同，是不可多得的作品。

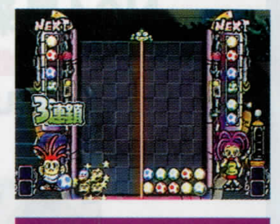
評分：7 分

JJ

這個遊戲不單動用了4隻遊戲碟，每版開始時也有高水準OP及ED片段，配音及插曲等也見投資了不少成本請來名人壓陣，然而其速度感卻只是一般，中間加插的廣告片段亦加入了太多「踝兄弟」等個人趣味，且個人認為遊戲的過場動畫太多用CG製作，其水準雖可較高，但就失去了70年代的味道。

評分：6分

蛋仔砌圖



PUZ/ PlayStation/ SCE/ 4800日圓

福田

砌磚這類考智力的遊戲是筆者至愛之一，今次《蛋仔砌圖》玩起來的確有點新意，系統上它和普遍墜落型PUZ很相似，不過需要先弄破蛋殼令裏面動物走出來之新增要素十分有趣，加上配音令遊戲玩得更投入，只是境界線與及可消去對手方塊的設計顯得玩起來很講求運氣。

評分：7分

小璘

這個遊戲雖然和一般的PUZZLE GAME沒有多大分別，但是那個可以侵佔對手範圍、迫死對手的玩法就很有趣，不過那些只有四條頭髮的人物真有點怪怪的……

評分：7分

Amanda

由於筆者時常玩方塊遊戲的關係，玩這遊戲時格外投入，玩法以蛋仔為基本，當動物破蛋而出時，便會有連鎖效應，一般方塊遊戲只在自己區域內產生連鎖效應，但這遊戲連敵方區域同時產生，波及範圍極大。可同時2人對戰，筆者認為是最好玩的，只要頭腦較快，控制得好勝。

評分：6分

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月16日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

N64最新作

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用：
LAST LEGION UX
實況G-1賽馬



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

WONDER SWAN遊戲價惠券

憑券到本店購買下列WONDER SWAN遊戲可作$20使用：
SD高達EMOTIONAL JAM
風之古洛羅亞~MOONLIGHT MUSEUM
LAST STAND
數碼暴龍ver.Wonder Swan

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

有舞齊齊跳$20現金券

憑券到本店選購跳舞地毯可作$20使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

跳舞毯優惠價

憑券到本店購買KONAMI原裝《Dance Dance Revolution》跳舞地毯可作$30使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

衰仔樂園又玩嘢

憑券到本店選購各款《衰仔樂園》發聲手錶可作$30使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

買主機送記憶卡

憑券到本店選購PlayStation主機可獲贈PlayStation記憶卡一張(送完即止)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEOGEO POCKET COLOR強打出擊

憑券到本店購買下列NEOGEO POCKET COLOR遊戲可作$30使用：
餓狼傳說FIRST CONTACT
MEATL SLUG FIRST MISSION

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation垂釣樂

憑券到本店選購PlayStation魚桿控制器可作$30使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

遊戲配件超抵價

N-PAL CONVERTOR 特價$50
《電車GO! 2》連專用手掣 特價$499
憑券一次過購買以下三款遊戲配件超抵價$100
SAKKARA人工智能控制器 特價$30
PlayStation 1M記憶卡 特價$30
PlayStation震動光線槍 特價$50



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

WONDER SWAN配件最惠價

憑券到本店選購下列WONDER SWAN原裝配件可作$20使用：
WONDER SWAN原裝對戰線
WONDER SWAN原裝耳筒
WONDER SWAN原裝充電池




訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

靚靚索帶隨身帶

憑券到本店選購各款手提遊戲機索帶可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

行到邊玩到邊

手提《beat mania 2nd mix》 特價$130
C-WATCH發聲手錶 特價$120
FURBY得意公仔 特價$230
(限售30套)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月16日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機
可作$50使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作$20使用(限售30套)：
DYNAMIC刑事2
ELEMENTAL GIMMIC GEAR
《GET BASS》連DC震動魚桿
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
三國志VI
POWER STONE
AERO DANCING
SONIC ADVENTURE
信長之野望將星錄with POWER UP KIT
THE HOUSE OF THE DEAD 2連原裝光線槍
新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用(限售30套)：
超級機械人大戰COMPLETE BOX初回CV限定版
超級機械人大戰COMPLETE BOX普通版
ACE COMBAT 3初回限定版(附送UPEO徽章)
超時空要塞可有記起愛初回限定版
(附送鈴明美最後MESSAGE)
八神浩樹GAME TASTE胸騷之預感
LUNAR 2 ETERNAL BLUE
新世紀GPX CYBER FORMULA



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

Dreamcast遊戲配件好玩優惠

Dreamcast主機	特價熱賣
《GET BASS》連專用魚桿套裝	特價$410
《MARVEL VS CAPCOM》	特價$220
Dreamcast 震動器	特價$120
Dreamcast VMS記憶卡	特價$130
Dreamcast 原裝手掣	特價$130

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Wonder Swan主機、遊戲現金券

憑券到本店購買Wonder Swan主機或下列遊戲可作$20使用(限售30套)：
beat mania for Wonder Swan連專用拃碟盤
SD高達EMOTIONAL JAM
超級機械人大戰COMPACT



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用(限售30套)：
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
GRAN TURISMO
METAL GEAR SOLID
RESIDENT EVIL 2
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
THUNDER FORCE V
LUNAR限定版






新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

HELLO KITTY最可愛套裝

HELLO KITTY版GAMEBOY COLOR主機＋HELLO KITTY開運辭典 可愛價$599
心跳回憶POCKET文藝篇＋運動篇＋GAMEBOY COLOR主機 愛情價$920
各色GAMEBOY COLOR主機 特價$430送火牛



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEOGEO軟硬件全線優惠

METAL SLUG X ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 CD版	憑券可作$20使用
NEOGEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$40
NEOGEO POCKET COLOR原裝對戰線	特惠價$40
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作$20使用
NEOGEO CD機	憑券可作$100使用
NEOGEO RGB線	憑券可作$20使用

(限售30套)



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

N64星戰前傳熱潮

STAR WARS EPISODE 1RACER	憑券可作$20使用
POCKET MON STADIUM 2	憑券可作$20使用
薩爾達傳說～時之洋笛	憑券可作$20使用
DRACULA惡魔城獸示錄(日版)	憑券可作$20使用
任天堂ALL STARS大亂鬥	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$260

(凡到本店沖晒POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖晒一次)
(限售30套)







新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

換機係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
(詳情請到本店查詢)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用(限售30套)：
SUPER MARIO BROS DELUXE
CARD CAPTOR櫻
紅、黃、藍POCKET MON
(日版／美版；附送POCKET MON禮品包)
GAMEBOY GALLERY 3
WARIO LAND
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER






新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

遊戲配件減多啲

《DANCE DANCE REVOLUTION》原裝跳舞毯 超抵價熱賣中
(送NEOGEO POCKET手提遊戲機)
X-RGB 2影像變換器 熱賣價$1150
PlayStation DJ Station Pro 專業拃碟盤 憑券可作$20使用
PlayStation Analog JoyStick 飛機控桿 憑券可作$20使用
(限售30套)





新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)



優惠天國
COUPON PARADISE
極品優惠
訊達電子公司
全港第一間授權原廠Dreamcast專門店
原廠保養信心保證
兩大代理正式授權
Dreamcast
Authorized Dealer
特約零售商
Shun Tat Electronic Company
訊達電子公司
APPOINTED BY
Eternity Electronic Games LTD.
恆景電子遊戲有限公司
Dreamcast
Authorized Dealer
特約零售商
Shun Tat Electronic Company
訊達電子公司
APPOINTED BY
WKK International Trading LTD.
王氏港建國際貿易有限公司
請認明兩大代理
原廠保用證
Dreamcast遊戲極品優惠
DYNIMATE刑事2
$30現金券
使用規則
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月16日
◆影印本無效
◆優惠貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室
Dreamcast遊戲極品優惠
ELEMENTAL GIMMIC GEAR
$30現金券
使用規則
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月16日
◆影印本無效
◆優惠貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室
Dreamcast遊戲極品優惠
湯川元專務尋寶遊戲
$30現金券
使用規則
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月16日
◆影印本無效
◆優惠貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation Wonderland AKIO主持

各位PlayStation fans：

世界最高的建築物

你知道那裏有世界最高的建築物？New York？東京？巴黎？統統不是！至今世界第一高建築物在大馬首都吉隆坡，名為KLCC（吉隆坡城市中心大廈）。又名雙子塔，因為是兩座連埋的建築物。

為什麼我會講呢個KLCC呢？因為上週末在那裡舉辦了一個《Omega Boost》擂台大賽！你可能都知呢隻SCEI的射擊大作有幾好玩，但做擂台大賽都係第一次！估唔到呢隻1-player的game都十分吸引，很多路人都駐足留連。比賽方法是限時比高分。當地的gamer大部分是華人子弟，也有馬來人和印度人，因為game無分國界嘛！

現場還有十二個（真係一打！）靚女扮《Omega Boost》飛行員、《R4》的永瀨麗子、《Tomb Raider》的Laura！個個有番咁上下，十分養眼醒神，證明除咗喫味，國產的game girl都令人流口水喫！等我下一期晒D相出來，再俾大家欣賞。

吉隆坡也可以買到香港的game書，所以這次第一次去公幹，已經有Game店的店員問我，你認識傳聞中的Akio嗎？在彼邦都有知音者，令我深感榮幸。









SCEH信箱回覆

與你交個朋友好嗎？

Dear Akio：

多謝你回覆我的問題，我必定買四月十六日的Game×，看看你給我的答案。

我上次說的Game，是為了爭取次世代PS的Game能適合現時青年人（我）的口味，因為最多人玩的Game多數是模擬Game，例如：《BeatMania》，但是全是靜態，沒有什麼刺激感，所以我沒有太大興趣去玩。我很想策劃一些遊戲，希望可以幫到SCEI，使PS或次世代PS的銷量大增，從而SCEI有更多資金去製作更多好Game。之前三個E-Mail是用來測試你是否有心去看我的見解，但我有點兒失望，你的回應不足，或許你的時間有限，但至少你用不同顏色加在字上，使我知道那些部份是Wild，那些部份是有建設性，希望你能在今次E-Mail中得以改善，不再令我失望，OK！



我想問你是做什麼職位？你估我幾多歲？我是十八歲的成年人。我現在等待會考，但我不喜歡讀書形式，寧願做些實際一點的職位，例如去工業學院讀，至少可以動手動腳去完成工作，成功感都會大一點，不至於現在的課程，讀完都不知有什麼用途，雖然我是讀理科，PHY、CHEM、BIO和A.MATHS是必修的，最有用是PHY，但是沒理由用一杯熱水加一杯冷水來計出最後溫度那麼白痴的行為。祝你工作充實。

Wong Chun，你好！

很多謝你詳盡的mail。對不起，我的確很忙，所以不能回覆得很仔細，因為每週都有幾十個新朋友的mail進來。

很高興能和你交個朋友，我現在負責香港的PlayStation推廣／廣告／公關工作，經常都要工作到晚上九點才能回家，而我住在新界的村屋，每天回到家已披星代月，而且每個月還有很多時間出差，的確抽身不暇，雖然有人說廣告推廣的工作，比和新朋友的聯系更重要，但我不認為，實際上每週我收到你們的來信或mail，是每週最開心的一刻，因為可以和你們交朋友，也是一種緣份，是我這份工作的意外收穫，所以我絕不會嫌你們煩，這一年已有不少朋友因經常和我交流成為了朋友，希望你都可以作個朋友啦！得閑寫信比我啦！akio@sceh.sony.com.hk或尖沙咀郵政信箱91582號Akio（SCEH）





Akio

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來「尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH）」，又或者寄e-mail俾Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯繫，他會直接回覆你的電郵。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

熱線遊戲流行榜

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GP銷售榜



1st 70's Robot Anime GEPPY-X



PlayStation／STG
■AROMA
5月27日
6800日圓

2nd ACECOMBAT 3 Electrosphere



PlayStation／STG
■NAMCO
5月27日
420港元

3rd 超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛



PlayStation／STG
■ BANDAI VISUAL
5月27日
6800日圓

4th DYNIMATE 刑事 2



Dreamcast／ACT
■SEGA
5月27日
5800日圓

5th ELEMENTAL GIMMIC GEAR



Dreamcast／ARPG
■HUDSON
5月27日
5800日圓

6th 風之古洛羅亞

WonderSwan／ACT
■NAMCO 5月20日 3800日圓

7th Dance Dance Revoution

PlayStation／ACT
■KONAMI 4月10日 5800日圓

8th METAL SLUG 1st MISSION

NEO-GEO POCKET
■ SNK 5月27日 3800日圓

9th SUPER ROBOT 大戰 COMPACT

WonderSwan／SLG
■BANPRESTO 4月28日 4500日圓

10th OMEGA BOOST

PlayStation／ACT
■SCE 4月22日 5800日圓

熱線遊戲流行榜







1st	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	121票
2nd	OMEGA BOOST	SCEI	83票
3rd	心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~ 啟程之詩	KONAMI	75票
4th	Dance Dance Revolution	KONAMI	73票
5th	SUPER ROBOT 大戰完結篇	BANPRESTO	68票
6th	Friends~ 青春之輝	NEC Interchannel	45票
7th	SUPER ROBOT 大戰 COMPACT（WS）	BANPRESTO	33票
8th	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	23票
9th	POKEMON STADIUM 2	任天堂	21票
10th	SaGa Frontier 2	SQUARE	14票

你最期待的家庭遊戲







1st	（DC）莎木	158票	SEGA
2nd	（PS）鬼武者	74票	CAPCOM
3rd	（PS）BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	73票	CAPCOM
4th	（PS）FRONT MISSION 3	58票	SQUARE
5th	（PS）聖劍伝説 Legend of Mana	32票	SQUARE
6th	（DC）BIO HAZARD CODE：Veronica	28票	CAPCOM
7th	（PS）DINO CRISIS	23票	CAPCOM
8th	（PS）GRAN TURISMO 2	17票	SCEI
9th	（DC）SOUL CALIBER	8票	NAMCO
10th	（PS）ARC THE LAD III	6	SCEI

日本雜誌《The PlayStation》6月4日號，期待榜

統計日期截至5月25日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	DRAGON QUEST VIII	ENIX
2	2	聖劍伝説 LEGEND OF MANA	SQUARE
3	3	ARC THE LAD III	SCEI
4	4	GRAN TURISMO 2	SCEI
5	5	PRESONA 2 罪	ATLUS









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「熱線遊戲流行榜」即日開始接受投票

第100期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《MARVEL VS CAPCOM》海報 4名
張偉健 P651XXX(3)
鄭偉安 Z668XXX(2)
陳新景 C672XXX(3)
郭子樂 Z781XXX(0)

《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報 3名
Chan Kong Chi Z542XXX(A)
黃子健 K939XXX(4)
黃國禧 Z746XXX(0)

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 4名
林卓倫 Z463XXX(A)
Yeu Man Kit Z085XXX(0)
關德明 Z296XXX(5)
Paul Tse G028XXX(3)

《Omega Boost》體驗版 4名
Ho Kam Hung Z102XXX(A)
林港華 Z094XXX(7)
陳文鋒 Z160XXX(8)
Chung Ka Lok Z627XXX(1)

《Pocket Monster》匙扣 3名
Doris Choi Nga Ting Z098XXX(2)
何家維 Z343XXX(9)
Tse Chi Hin Z753XXX(6)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

留言壁

Wong Wai Ling：

希望DC可以推出多些美少女育成Game。另外，(很高興)貴刊的全新面貌，真的令人驚喜喲！小女子以後可省下不少$$在別的Game上。Thankyou！

Siu Chi Wai：

改革後的遊戲誌，果然給人一種喚然一新的感覺，不錯。但如果可以附送一張拉頁海報就更好。

Lai Kin Bong：

《TEKKEN TAG TOURNAMENT》雖然是一隻尚未推出的街機遊戲，但單看其CG的華麗，格鬥場面的高質素、光暗處理和人物的形態，它一定是必玩之作。

Yeu Man Kit：

我覺得在全新的一期中(101期)新增加的項目《遊戲誌突發組》很好呢！能介紹各日本雜誌的內容和可在何處店舖購買不需要「估估下」，希望你們繼續努力吧！

林振宇：

《OMEGA BOOST》非常好玩，略嫌武器不多及玩得太久會頭暈。「新GAME介紹」中的《OMEGA BOOST》可當攻略，真好！

陳明強：

《Dance Dance Revlation》雖然可以跳到身水身汗減到肥，但是不好玩得太劇烈，以色不但減不到肥，還搞到抽筋啦！祝你們身體健康。

今期獎品

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 ... 3名
《Neon Genesis Evangelion》海報 3名
《Friends~青春之輝》海報 3名
《Bust A Move 2》紙板公仔 1名
《Street Fighter Zero 3》心口針 1名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

熱線遊戲流行榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：6月10日

姓名：________________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________

電郵地址：(如適用)________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲 (只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

留意壁 可填寫有關任何遊戲之意見

____
____
____
____

熱線遊戲流行榜(截至6月3日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

熱線遊戲流行榜

□1. METAL SLUG FIRST MISSION
□2.超時空要塞MARCOSS可有記起愛
□3.倫敦精靈探偵團
□4.BUZZER BEATER
□5.小角色遊戲~銀河英雄傳
□6.DYNIMATE刑事 2
□7.ELEMENTAL GMMIC GEAR
□8.METAL SLUG 1st MISSION
□9.餓狼伝説FIRST CONTACT
□10.風之古洛羅亞
□11. MONSTER COMPLETE WORLD
□12.LAST STAND
□13.OMEGA BOOST
□14. LUNAR 2 ETERNAL BLUE
□15. BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX
□16. WONDERSWAN HANDY SONAR
□17.風之古羅羅亞~MOONLIGHT MUSEUM
□18. 70's Robot Anime GEPPY-X
□19.超級機械人大戰 COMPACT(WS)
□20.Dance Dance Revoution
□21.SUPER ROBOT大戰完結篇
□22.心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩
□23.SAGA FRONTIER 2
□24.FINAL FANTASY VIII
□25.THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
□26.LAST LEGION UX
□27.ATLANTIS-THE LOST TALES-
□28.POKEMON STADIUM 2
□29.GUN GUAGE
□30.SHAKE BLAKER
□31.NBA POWER DUNKERS 4
□32.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

change your Pocket SNK

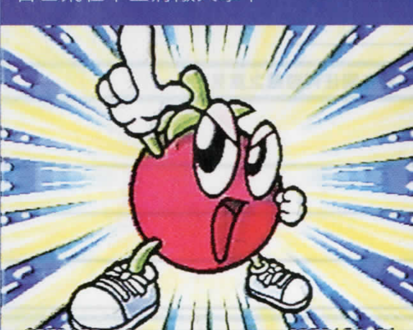
主持人：YURI

街機新GAME出擊

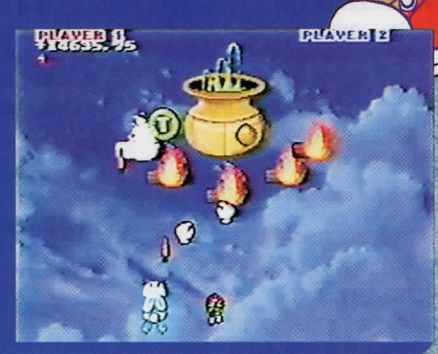
在上期，我曾提及過全新玩法的格鬥遊戲——《武力-One》會於5月底推出，但延期事件又一再發生，非常抱歉《武力-One》要於6月先可在機舖同大家切磋武藝。由於這個遊戲的玩法相當突破，老土都要講句，不妨用多幾蚊，你就會可以領略到這種出技方法相當好玩，非常順暢。我們還打算舉行武力格鬥大會，現在仍在計劃中，希望到時有機會跟大家一較高低。



如你是不喜歡格鬥類型的話，過幾日我們又有新遊戲比大家玩，名字叫《CAPTAIN TOMADAY》，見到這個名字，相信你都會諗起TOMOTO蕃茄。這遊戲的主角是一「名」蕃茄，係射擊類型，這「名」蕃茄為咗保衛自己的環球，防禦來自外太空的異族入侵，便武裝自己飛在半空將敵人擊下。







漫畫

各位漫畫迷請留意，即將推出HN64的《武力-One》由SNK與玉皇朝首次合作將其漫畫化，故事環境將會是在南鎮舉行「KING OF FIGHTERS」大賽之後，「龍虎之拳」的極限流空手道的坂崎獠及新世代格鬥家天童凱的短篇故事，內容方面暫時不能透露太多，但絕不只是漫畫那麼簡單，所以作為SNK迷或格鬥漫畫迷也絕不能錯過1999年繼「拳皇R-2」之後的又一誠意作品。



換領攻略

大家等了好耐的《BIOMOTOR UNITRON》攻略，幾經辛苦已經印製成功！各位買了這隻GAME的朋友記住帶張收據（當然係買這隻GAME時的收據），到E-2免費換領，換完即止，這本攻略亦有NGPC的KOF R-2 MAKING MODE的攻略，如想擁有也可到E-2查詢。





意見收集

如大家對SNK的產品有甚麼疑問或意見，歡迎來信尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收。

熱點新作

ACE COMBAT 3 electrosphere

TEXT：歐陽明 鳴謝： CAPCOM ASIA CO.,LTD.

CAPCOM最前線 SURVIVAL HORROR 系列玩飽你！

近期CAPCOM所發表的新遊戲，大都以恐佈和逃亡為主，包括有著名的《BIOHAZARD》系列、以古代為背景的《鬼武者》、以及以恐龍為主的《DINO CRISIS》，大家可以盡嘗SURVIVAL HORROR了！除了這些恐怖系列之外，當然還有其他遊戲啦，PLAYSTATION的有《多倫與哥布》，DREAM CAST的便有《STREET FIGHT ZERO3》和《BIOHAZARD CODE：VERONICA》，CAPCOM將會有這麼多遊戲推出，相信一定能滿足不少CAPCOM FANS了。

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE（暫稱）

美版RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

PS
製造商：CAPCOM 售價：未定
發售日：日版未定，美版11月予定
容量：CD-ROM 記憶：未定
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK



再次進入SURVIVAL HORROR吧！！



繼《BIOHAZARD 2》大受歡迎後，CAPCOM終於開發《BIOHAZARD 3》了，副名為《LAST ESCAPE》，從畫面上看《BIOHAZARD 3》的背景主要分為室內和室外，分別有街道、水渠、酒吧和警局等，人物方面玩者將會再次見到JILL VALENTINE、《BIOHAZARD 1》的部份角色和一些特別的生還者，故事發生在《BIOHAZARD 2》的幾個小時之前，玩者在遊戲的初時，所操控的角色是第一代《BIOHAZARD》的女主角JILL VALENTINE，在「RACCOON CITY」內不斷逃亡，據開發者説，遊戲途中會有很多分枝，人物或同伴的死活也會因應玩者的行動而產生變化，即是行動的先後和處理手法，將會對故事造成一定的影響，這樣便能製造出一個臨場的氣氛，更可感受SURVIVAL HORROR的茲味！





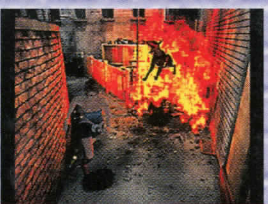
故事

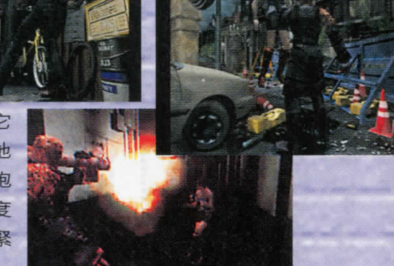
故事發生在二十三歲的S.T.A.R.S.隊員JILL VALENTINE身上，正當她準備前往歐洲時，路經佈滿著食人喪屍的城市「RACCOON CITY」，JILL在RACCOON CITY內只好不斷逃走，可是她還未可離開，已身受重傷而且在城內暈倒，幸好遇到一個二十一歲的熱血少年「CARLOS OLIVEIRA」的救助，事態危急，CARLOS OLIVEIRA只好不斷在RACCOON CITY內找尋可以救助JILL的方法。

增加敵人的種類

《BIOHAZARD 3》除了會有前作的敵人出現之外，還會增多敵人的種類，據稱有超過十多種，當然不會少得突然衝出來吃你一驚的喪屍犬，和《BIOHAZARD》系列的主要敵人喪屍，在《BIOHAZARD 3》內的喪屍會經過重新設計，為了要增加遊戲的難度，所以在遊戲內會增設一隻打不死的喪屍，而它便是玩者的主要敵人，它會不停地跟除著角色，而且還會使用火箭炮來攻擊主角，相信它除了會令難度提升之外，也會令遊戲增加不少緊張氣氛。









JILL VALENTINE
是《BIOHAZARD 1》的女主角，在《BIOHAZARD 3》不是穿上製服，而是以便服的姿態出場。

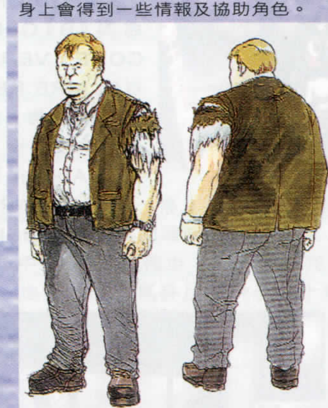


BRAD VICKERS
曾在《BIOHAZARD 1》出場的人物，是「ALPHA TEAM」最膽小的隊員，負責架駛直升機。

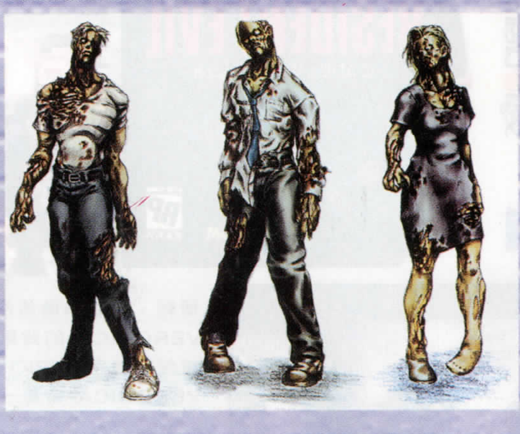


RACCOON POLICE
樣貌與《BIOHAZARD 2》的負傷警員有點相似，不知是否同一個人呢？

達利安・樂
是RACCOON CITY的居民，相信從他身上會得到一些情報及協助角色。



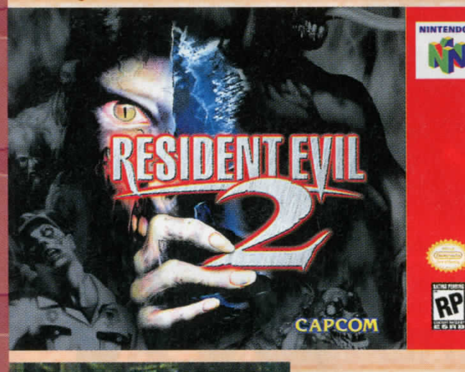
喪屍
原本是RACCOON CITY的居民，因為受到病毒的感染而變成了喪屍。



BIOHAZARD 2(暫稱)

N64 製造商：CAPCOM 售價：未定
發售日：日版未定・美版5月予定
容量：512M 記憶：未定
AVG/ MEM/ 對應震動手掣

美版RESIDENT EVIL 2 FOR N64 (暫稱)



前言

在全球銷數高達500萬隻的《BIOHAZARD 2》，將會推出N64版，遊戲不但會完全移植PS版的《BIOHAZARD 2》，而且還會加插一些新的要素，據CAPCOM在E3中公佈，遊戲的容量將會是512M，容量比大部份的N64遊戲為高，至於畫面方面，雖然與PS版的分別並不大，但是卻加插了一個新的模式和要素，看來N64的《BIOHAZARD 2》也不俗呢？

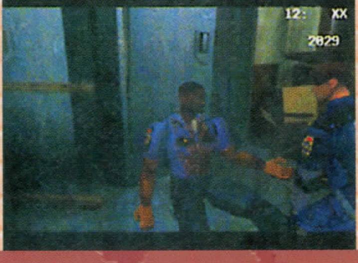
注人入新的要素

N64版雖然與PS版一樣會有CG片段播放，但是卻相信未必會有人物對話的配音，而N64版的《BIO 2》卻比PS版增多了一些新的要素，玩者可以隨意調教血的顏色，當玩者角色不幸死去GAME OVER時，也會有關於故事的提示片段播放，幫助玩者解迷，而完成整個遊戲後，道具的位置也會跟隨着電腦的計算而隨意改變，達成某些特定條件後，便會得到一些特別的寶物，或可進入一些只有N64版《BIO 2》獨有的隱藏版和事件，對已玩過《BIO 2》的FANS來說這也是一個新的挑戰。



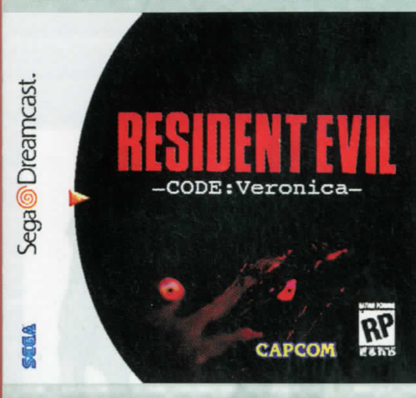
故事簡介

在1998年的7月在美國的一個小鎮RACCOON CITY，有一連串不可思議的連續獵殺事件發生，經過市警S.T.A.R.S.特殊部隊的調查，證實了是由細菌兵器T-病毒所造成，事隔兩個月，病毒不知不覺已經傳播到整個城市，兩位來到RACCOON CITY的主角便開始了一個恐佈的旅程。





BIOHAZARD CODE：VERONICA



最美的BIOHAZARD？！







在今年的冬季CAPCOM將會為DC推出一隻新的BIOHAZARD，名為《BIOHAZARD CODE：VERONICA》，以CLAIRE REDFIELD為遊戲的主角，故事發生在《BIO 2》之後，故事是關於CLAIRE得到了哥哥的情報，所以準備前往歐洲。從圖片上看，《BIOHAZARD CODE：VERONICA》的背景、光暗度和人物都比其他版本的BIOHAZARD細緻，而且有真實感，加上開發者曾經說過不滿《BIO 2》的難度太低，也將要在DC版中調高度，所以筆者相信《BIOHAZARD CODE：VERONICA》會是一隻十分恐怖而且有真實感的遊戲。



故事

一直尋找哥哥CHRIS的CLAIRE REDFIELD，與LEON.S.KENNEDY和SHERRY BIRIKIN成功脫出了RACCOON CITY，CLAIRE並且找到一本屬於哥哥CHRIS的日記簿，從日記上得知哥哥要去歐洲，所以她便決定要離開RACCOON CITY前往歐洲找尋哥哥的下落，在搜尋的途中，突然遇到不明來歷的敵人所襲擊，並且被送往到一個滿佈喪屍的孤島之上，CLAIRE的恐怖旅程也便再次開始。





有分「表」關和「裏」關？

在《BIO 2》內有分為「表」關和「裏」關，玩者首先需要選擇「男」或「女」主角，當玩者完成了一次「表」關的遊戲後，便能取得一個諸存，然後再使用這個諸存完成另一個角色的遊戲，便可見到真正的ENDING，據開發者所說，在《BIOHAZARD CODE：VERONICA》內也將會承繼這個系統，換言之即是說遊戲也將會有兩個主角，究竟第二個主角又會是誰呢？這依然是未知之數。



《BIO 2》、《BIO 3》及《BIOHAZARD CODE：VERONICA》的關係！！

《BIOHAZARD CODE：VERONICA》及《BIO 3》共通點是主角們，都是要離開RACCOON CITY準備前往歐洲，可是在路途中相方都是因遇到特別的事件，而阻礙了行程，雖然他們要到的目的地和遭遇大至相同，但是事情所發生的時間並不一樣，《BIOHAZARD CODE：VERONICA》開始時發生的時間是《BIO 2》之後，而《BIO 3》開始的時間竟是《BIO 2》的之前的數個小時，既然稱得上為《BIO 3》，相信遊戲的故事和內容一定會超越《BIO 2》以及《BIOHAZARD CODE：VERONICA》，據開發者所說《BIOHAZARD CODE：VERONICA》是《BIO 2》的續編，不是《BIO 3》也不是BIOHAZARD的外傳，換言之即是BIOHAZARD 2.5，所以據筆者估計《BIO 3》和《BIOHAZARD CODE：VERONICA》的人物和事件，也許會有互相交接和出現的有趣劇情呢！





DINO CRISIS



另一類的SURVIVAL HORROR！



PS 製造商：CAPCOM
售價：358港圓　發售日：7月1日
容量：CD-ROM　記憶：未定
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK/ 行貨

《DINO CRISIS》與《BIOHAZARD》雖然同樣是隻動作AVG遊戲，也是由三上真司擔任遊戲的製作，但是在感覺上卻與《BIOHAZARD》有很大的分別，在《BIOHAZARD》內，敵人主要是一些愚蠢而行動緩慢的喪屍，而在《DINO CRISIS》內的敵人便不單只是速度快，也是被譽為最有智慧的恐龍「速龍」(T-REX)為戰，所以當玩者進行遊戲時，必然會感到無比的壓迫感，《DINO CRISIS》給予玩者一種原始年代的恐怖感覺，是一種新的SURVIVAL HORROR！



故事

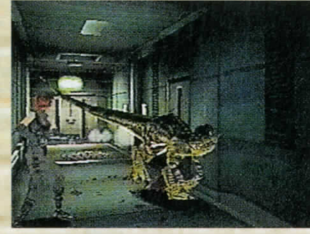
《DINO CRISIS》的主角是一位女性名為REGINA，二十三歲的REGINA是一個特別行動隊的成員，有一天REGINA接到總師的命令，奉命要生擒KIRK教授，究竟KIRK教授是什麼人呢？KIRK教授是一位科學家，他有一間研究所在一個名叫IBIS的島上，KIRK教授就是在這裏實行一些不可思議的研究，現年只有二十九歲的他，置力研究一些潔淨的能量，並且研究出一種叫做「第三能量」(THIRD ENERGY)的東西，這一種不可思議的能量，是能夠提供生命給一些被受污染的行星，就是因為這樣，在島上便離奇地誕生了一些原始生物，而它們便是在數百萬年前的地上霸主…恐龍！究竟DR.KIRK的下場會怎麼樣，到了這個死亡之島的REGINA又會如何？原始人的SURVIVAL HORROR就由玩者你去感受一下吧！

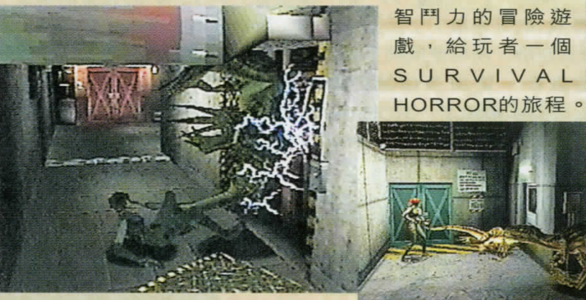


冷靜地與兇殘的敵人對決



《DINO CRISIS》內的敵人是一些兇殘的恐龍，包括有體積細小，但敏捷聰明的「速龍」，有巨大而兇惡的「暴龍」和其他恐龍等，REGINA身為一名弱質女子，就算有武器的協助，但是又怎樣能夠對付這樣多數目的恐龍呢？武器的子彈數目是有限制的，玩者除了要有敏銳的反應之外，亦要留意週圍的環境，因為有時候恐龍會從天花板而降的，玩者有時亦會察覺到在牆壁上會有電掣，有時玩者只按下電掣便能開動電閘把恐龍閉鎖着，當攻擊天花板上的一些喉管便會放出蒸汽，擾亂敵人的視線……等，所以這不只是殺敵這般簡單，而是一隻鬥智鬥力的冒險遊戲，給玩者一個SURVIVAL HORROR的旅程。







人物簡介

REGINA

遊戲的主角，年齡只有23歲的少女，也是特別行動隊的成員。



GAIL

體質健碩的特別行動隊隊員。





RICK

與REGINA一起到了島上的隊員。

KIRK

在行動中要捕捉的主要人物，發明「第三能量」的科學家。

STREET FIGHTER ZERO 3





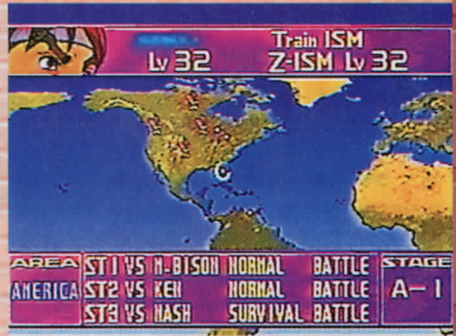
新增設的系統

CAPCOM為DC移植的《SF ZERO3》增設了許多吸引的機能，例如二對一的DRAMATIC BATTLE可以二人隨意選擇角色對付電腦，也可三人同時進行遊戲，即是可同時二位玩者對付一位玩者，認為自己是高手的玩者又能否同時對付兩個角色呢？另外DC的《SF ZERO3》也與PS的一樣有WORLD TOUR MODE玩者可以選擇一個自己喜愛的角色，然後使用他到世界各地找尋對手決戰，擊倒對手後便能提升等級和得到新的ISM特殊技能，而WORLD TOUR MODE也對應通信機能，利用這個機能，玩者所持的段數便會得到確認，而且可憑着玩者所得的段數來換取得平時一般進行遊戲時沒有的ISM技能。

模式簡介

在DC版的《SF ZERO3》共有十四個模式，分別有模擬業務遊戲模式的ARCADE MODE，只供玩者方便對戰用的VS MODE，類似KOF形式的TEAM BATTLE，供初玩者練習的TRAINING MODE，作遊戲設定的OPTION MODE，以一個回合決勝負的SURVIVAL MODE，二人同時對付電腦的DRAMATIC BATTLE，可三人同時對戰的VS DRAMATIC BATTLE，只是與最後頭目決戰的FINAL BATTLE，分數排名榜SCORE RANKING，育成人物模式WORLD TOUR，輸入育成人物進行遊戲的ENTRY MODE，儲存或開啟檔案的MEMORY CARD MODE，用來接駁SEGA網絡的NETWORK MODE。



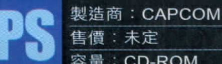


鬼武者(暫稱)

PS
製造商：CAPCOM
售價：未定　發售日：99年冬予定
容量：CD-ROM　記憶：未定
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

日本戰國版BIOHAZARD！？









CAPCOM繼《BIOHAZARD》及《DINO CRISIS》後將會再推出一隻立體動作冒險遊戲，故事背景是以日本戰國時代為題材，而人物方面便引用了日本當代的歷史人物「明智左馬」為主角，音樂方面OPENING由新日本PHILHARMONIE交響樂團所擔任，更有「金城武」飾演「明智左馬」負責MOVIE及配音，所以的確可說是陣容鼎盛，之不過今次使用的武器是武士刀而且有必殺技，攻擊爽快而明朗，不知在進行遊戲時會不會有SURVIVAL HORROR的恐怖呢？如果玩者對故事的內容及資料有興趣的話，就一定要翻閱KOTARO在100期的《鬼武者》遊戲介紹了！

多倫與哥布



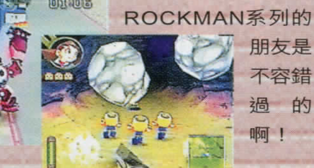
PS
製造商：CAPCOM
售價：5800日圓　發售日：99年夏予定
容量：CD-ROM　記憶：未定
ACT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK/ 對POCKET STATION

《多倫與哥布》送《ROCKMAN DASH2》體驗版！





CAPCOM公佈了《多倫與哥布》將會付送《ROCKMAN DASH2》的體驗版，其實「多倫」曾是《ROCKMAN DASH》的角色，而且經常詆毀主角「洛克人」(ROCKMAN)，今集「多倫」將會擔任主角，而一些機械小兵士「哥布」便會協助多倫，「多倫」的哥哥借下了巨額的債款，所以被債主擄去，多倫為了要助哥哥脫險，所以便展開了拯救的旅程。《多倫與哥布》除了有主要的遊戲外，更由多個迷你遊戲而組成，另外更有3D遊戲《ROCKMAN DASH2》的體驗版付送，喜歡ROCKMAN系列的朋友是不容錯過的啊！





CAPCOM GAME BOY COLOR大進軍

CAPCOM將會把一些經典遊戲移植至GAME BOY COLOR之上，包括有《BIOHAZARD》、《STREET FIGHTER ZERO》、《MAGICAL TETRIS CHALLENGE》、《1942》及《魔界村》，看來手提機的潮流真是銳不可擋。

BIOHAZARD

為遊戲界帶來動作AVG熱潮的《BIOHAZARD》將會移植到GAME BOY之上，雖然立體感欠奉，但是無論背景和人物，都與原遊戲的相同，可是…又模仿得十分有趣，相信能給予玩者親切而有趣的興奮感覺，另外遊戲會加上了一個即時「暫停SAVE」的功能，CAPCOM真是體恤我們，這樣便可當玩者乘車時、等車時和睡覺前都可玩《BIOHAZARD》囉！



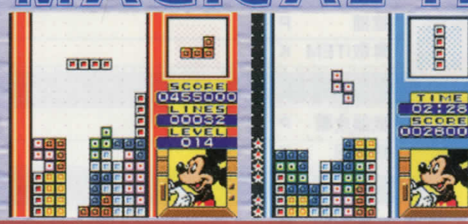


STREET FIGHTER ZERO

STREET FIGHTER ZERO在GAMEBOY上共有十三位角色，包括十個普通角色和三個隱藏角色，雖然在GB之上，但是ZERO COUNTERS和SUPER COMBO依然健在，在遊戲內將會有TRAINING MODE的模式，但是便沒有公佈如何以以GB的兩個掣取代六掣，據筆者想…TRAINING MODE也應該會十分有用的。



MAGICAL TETRIS CHALLENGE



遊戲的玩法與「俄羅斯方塊」大致相同，《MAGICAL TETRIS CHALLENGE》有「QUEST MODE」、「GAME COLLECTION MODE」和「TWO PLAYER MODE」三個模式，在遊戲上有加插和路迪士尼的角色，出場人物包括有米奇老鼠、美妮、唐老鴨和高飛狗等，喜歡玩「俄羅斯方塊」而又喜歡米奇老鼠的朋友又如何能錯過呢？

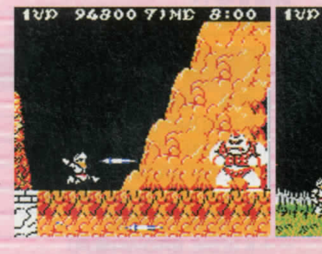
1942

《1942》是一隻著名的經典射擊遊戲，1985年在業務遊戲機上首次登場，其後亦有在任天堂紅白出現，現在再次移植到任天堂GB之上，相信在感覺上會與在業務遊戲機玩時的差不多，1942的故事背景是二次大戰時期，遊戲的儲存方式是以PASSWORD型式進行，但是將會對應GAME BOY PRINTER，不是直接儲存在遊戲卡上較方便嗎？



魔界村

《魔界村》最初在1986年時推出，是一隻動作遊戲，故事是關於一位公主和一位勇士，有一天公主被怪物帶走，勇者必需要垮越七個世界才可救到公主，每一個世界也會有一名惡魔守護着，身穿盔甲的勇士便開始了拯救公主的旅程，遊戲的儲存方式與GB版《1942》相同，使用PASSWORD的型式進行，也對應GAME BOY PRINTER。





TEXT: KOTARO

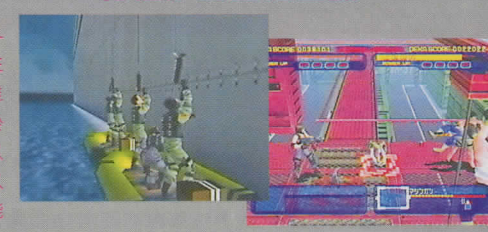
DYNAMITE刑事2



製造商：SEGA　發售日：發售中(5月27日)
價格：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：5 BLOCK
ACT(NON-STOP DRAMATIC ACTION) 1~2P MEM 對應ARCADE STICK 對應VGA

經典再現！Dreamcast首個MODEL 2移植作品強化登場！

Dreamcast首個移植自MODEL 2的NON-STOP DRAMATIC ACTION GAME《DYNAMITE刑事2》，終於在上週正式推出，雖然遊戲畫質與原版非常接近，但是由於Dreamcast版本加入許多不同的原創要素，所以成為近日Dreamcast上備受注目的作品之一，以下就讓我們為大家介紹一下遊戲的始末，希望能令各位體會到遊戲的樂趣吧！



Dreamcast ORIGINAL CG OPENING MOVIE













基本操作解説

《DYNAMITE刑事2》操作方法

方向鍵(JOY STICK)	↑	內移動
	↓	外移動
	←or→	前進、轉向或近敵時抓着
X掣	PUNCH拳(P)、拾取道具或武器攻擊	
Y掣	KICK蹴(K)	
A．B掣	JUMP跳躍(J)	
L+R掣	回轉UPPER(緊急迴避，用後會消耗一定的體力)	

特殊操作

疾走(DASH)	相同控桿方向連續輸入兩次拉着後不放
STEP	連續輸入跳躍兩次
摑敵	徒手狀態中近接敵人
舉起	高低差或敵人暈眩時近接
足摑	敵人倒地時，在腳部位置輸入控桿方向及拳或蹴掣

COMMAND技表

回轉UPPER(緊急迴避)	P+K+J(消耗體力)
QUICK UPPER(對空迎擊技)	(NEUTRAL)P+J
上踢JUMP	(NEUTRAL)K+J
跳迴轉蹴	→+PJ同按
BRANCHER	→+KJ同按
裏拳	STEP中P
足掛	STEP中K
ROCKET KICK	疾走中K
SOMERSAULT KICK	按着K掣一定時間以後放手
空中毆	跳躍中P
蹴落	跳躍中K
DOWN攻擊	跳躍中P+K
肘爆彈	跳躍着地中P
迴轉SMASH	跳躍着地中K

摑敵時

GIANT SWING	方向桿轉一個圈+P
DOUBLE ARM SUPLEX	←+P(BRUNO DERINGER專用)
合氣投	←+P(JEAN IVY專用)
一本背負	←+P(EDIE BROWN專用)
BRAIN BUSTER	←+K(BRUNO DERINGER專用)
FRANKENSTEINER	←+K(JEAN IVY專用)
巴投	←+K(EDIE BROWN專用)

舉起時

放投	P
SEKOI蹴	K
JUMPING PILE DRIVER	J+P
JUMPING EBIZORI DRIVER	J+K

足摑時

叩付	P
放投	K

斧系

突刺	P
打擊	K

手榴彈

投擲	P
滾動	K

揮舞系

揮舞	P
打擊	K
特殊攻擊	K+J

旋轉系

旋轉攻擊	P or K

叩付系

叩付	P
投擲	K

手持HARD GUN摑敵時

逮捕	P
奪取ITEM	K

輕型槍械

武器攻擊	P
銃器毆	K

重型武器

武器攻擊	P
銃器毆	K

※跳躍及疾走中不能使用，而使用COMMAND技「回轉UPPER」則可以捨棄武器

MENU畫面操作方法

方向掣(JOY STICK)	游標之移動
START．A掣	決定
B掣	取消或返回之前畫面

胡椒．殺蟲劑

揮舞	P
特殊	K

《TRANQUILIZER GUN》操作方法

方向掣(JOY STICK)	TRAILER或HUNTER之移動
START掣	遊戲開始或暫停
A掣	發射麻醉槍

戰鬥搜查報告

CAUTION 1！CHARACTER



在《DYNAMITE刑事2》中，除了前作主角「BRUNO DERINGER警部」之外，今集更加入了「JEAN IVY軍曹」和「EDIE BROWN伍長」兩名SEALS隊員。其中BRUNO DERINGER警部擅長武器攻擊、JEAN IVY軍曹擅長連續投技，而EDIE BROWN伍長則擅長COMBO技。

CHARACTER COMBINATION

BRUNO DERINGER警部

COMBINATION

拳起動COMBO	
通常時	PPPPK
POWER UP時	PPPPPPPK
蹴起動COMBO	
通常時	KKK
POWER UP時	KKKKK
拳起動COMBO（抓住對手時）	
通常時	PPPPP
	P×1〜4・K×2
POWER UP時	PPPPP
	P×1〜4・K×4
蹴起動COMBO（抓住對手時）	
通常時	KKKKK
	K×1〜4・P×1
POWER UP時	KKKKK
	K×1〜4・P×4

JEAN IVY軍曹

COMBINATION

通常時	PPPPK
POWER UP時	PPPPPPK
蹴起動COMBO	
通常時	KKK
POWER UP時	KKKKK
拳起動COMBO（抓住對手時）	
通常時	PPPPP
	P×1〜4・K×3
POWER UP時	PPPPP
	P×1〜4・K×8
蹴起動COMBO（抓住對手時）	
通常時	KKKKK
	K×1〜4・P×4
POWER UP時	KKKKK
	K×1〜4・P×9

EDIE BROWN伍長

COMBINATION

通常時	PPPPK
POWER UP時	P×4〜10・K×1
蹴起動COMBO	
通常時	KKK
POWER UP時	KKKKKKKKK
	K×4・P×3・P×3
拳起動COMBO（抓住對手時）	
通常時	PPPPP
	P×1〜4・K×1
POWER UP時	PPPPP
	P×1〜4・K×3
蹴起動COMBO（抓住對手時）	
通常時	KKKKK
	K×1〜4・P×1
POWER UP時	KKKKK
	K×1〜4・P×4

CAUTION 2！ROUTE選擇



《DYNAMITE刑事2》中新加入的系統，能夠讓玩者自由選擇三種不同的路線展開任務。其中突入的路線不同，豪華郵輪上的武器、POWER UP ITEM、FLOOR、EVENT及STAGE BOSS出現位置亦會有所不同，而且完成三個MISSION之後，更會出現特殊MISSION模式「激鬥篇」。雖然「激鬥篇」基本與「海賊篇」的分別不大，不過由於敵方武器DAMAGE增大、角色體力減少、而且FLOOR的完成時間更會直接影響POWER UP ITEM的出現機會率，所以難度方面是相對提高，因此並不可以掉以輕心。

MISSION 4	敵方武器DAMAGE增大
MISSION 5	加入FLOOR時間限制，其中FLOOR的完成時間是會直接影響POWER UP ITEM的出現機會率
MISSION 6	體力減少，武器威力增強，POWER UP ITEM的出現機會率下降

CAUTION 3！POWER UP ITEM



擊倒敵人後出現的POWER UP ITEM，共分「P」（POWER UP）和「S」（SPECIAL POWER UP）兩種。其中只要齊到五個「P」，或者取得一個「S」，角色就會進入持續三十秒的POWER UP狀態。在此狀態中，角色的通常攻擊、連續攻擊，以及得意技，也會得到大幅的強化，令到難以對付的敵人，頓時變成簡單的對手。

CAUTION 4！EVENT



在FLOOR與FLOOR之間移動時出現的EVENT SCENE，其中EVENT進行時畫面會出現



「CAUTION！」的字樣，只要依據畫面上的指示，輸入不同的指令，擊倒或迴避阻礙前進的敵人，就可以回復一定的體力。反之失敗的話，雖然不會損耗體力，但是則要應付額外的敵人。

CAUTION 5！BONUS STAGE

STAGE BOSS後的BONUS STAGE，形式基本EVENT同樣，只要依據畫面上的指示，輸入不同的指令，一邊左右迴避陷阱或攻擊、一邊向前移動，便可以成功取得回復ITEM，而每個BONUS STAGE之內最多可以取得四個回復ITEM。相反，如果被陷阱或攻擊擊中，則會自動損耗角色的體力。

CAUTION 6！逮捕

對付嘍囉的專用技，只要在手持HARD GUN時近接敵人，就會自動作出反鎖敵人雙手的狀態，其中玩者能夠選擇逮捕一擊處決對手，或是劫持對方奪取其身上的ITEM。不過有一點需要注意的是，逮捕敵人指令是持有時間限制，如果不能當機立斷選擇指令，對手便會有機會掙脫，而且更會向玩者發動反擊，所以使用時就可要注意！

MISSION 流程

MISSION 1〜STAGE 1〜

FLOOR 1・甲板DECK

FLOOR 2・娛樂室

EVENT階段

FLOOR 3・POOL SIDE

MISSION 1〜STAGE 2〜

FLOOR 1・舞蹈場

EVENT 1

FLOOR 2・樂屋

EVENT 2

FLOOR 3・RESTAURANT

EVENT 3

STAGE 2 BOSS・明日乃山留吉

MISSION 1〜STAGE 3〜

FLOOR 1・船內部

FLOOR 2・冷凍室

EVENT

FLOOR 3・機關室

STAGE 3 BOSS・KRAKEN

BONUS STAGE

MISSION 1〜FINAL STAGE〜

FLOOR 1・小屋

FLOOR 2・地下室

FLOOR 3・娛樂部屋

EVENT 1

EVENT 2

FLOOR 4・海賊船DECK

EVENT 3

LAST BOSS・WOLF HONGO

MISSION概要

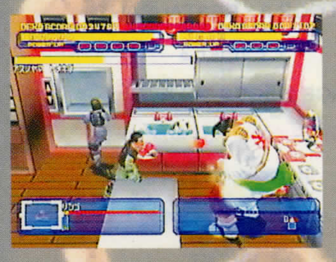
~STAGE 1~
FLOOR 3・POOL SIDE



「EVENT階段」過後，畫面右方會出現兩名手持MACHINE GUN和LASER GUN的嘍囉，只要利用以最快速度的蹴COMBO擊倒他們，便可以從他們手上取得MACHINE GUN和LASER GUN，而畫面左上方的對艦MISSILE，主要是作為對付STAGE BOSS「海賊夫婦」之用。由於他們二人是從左右的兩方同時出現，而且兩人攻擊多以近距離為主，所以只要引他們到畫面的上方，再利用對艦MISSILE或LASER GUN攻擊，如果彈無虛發的話，理論上應該可以在武器消耗殆盡之前把海賊夫婦一拼殲滅。雖然玩者也可以使用觸身投技攻擊，不過大家亦要記緊他們是能夠防禦連續技，因此帶有一定的危險性，建議還是少用為妙。

~STAGE 2~
STAGE 2 BOSS・明日乃山留吉

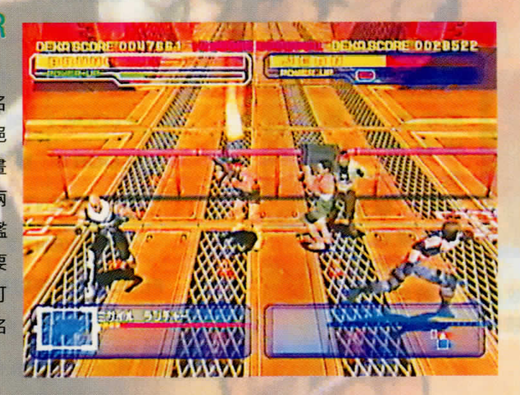
BOSS戰一觸即發，只要破壞在畫面左下方的冷藏庫，就可以取得六枚手榴彈、冷藏庫殘骸，以及回復體力ITEM。基本上只要將投擲得出的武器向其攻擊，就已經可以損耗明日乃山留吉一半以上的體力。至於戰鬥的後半部份，玩者便需要與他進行肉博戰，其中只要多用空隙較少的拳COMBO攻擊戰法，相信已能把他牽制。不過有時亦要小心他可能在防禦後的向玩者發動反擊，而畫面右上方的鐵櫃中，





可以取得一盤蘋果回復體力，如果在體力不繼的時候，就千萬不要作為武器之用！

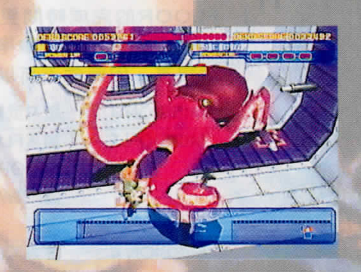
~STAGE 3~
FLOOR 3・機關室

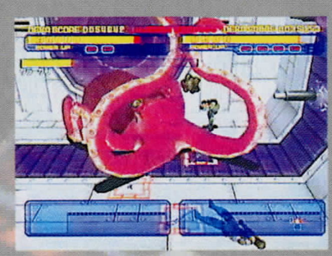


雖然只是數名嘍囉，但是也絕不能少看。在畫面右上方備有兩枚對艦MISSILE，只要射出兩發，就可以輕易將首三名嘍囉完全消滅，而且更可以從他們身上取得ROCKET LAUNCHER作為應付之後出現的兩名嘍囉，只要在他們使用機槍亂射之前，以ROCKET LAUNCHER、蹴COMBO或近距離投技截擊他們，就可以把他們消滅，由於玩者是不能擊落他們手上的武器，所以要小心他們起身反擊，免至受到無謂的損失。

STAGE 3 BOSS・KRAKEN

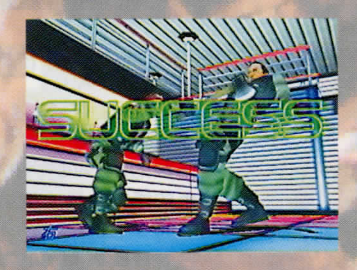
對付體力極高的KRAKEN，最好的方法就是選擇觸鬚之間以拳COMBO近距離攻擊，至於KRAKEN使用觸鬚攻擊的時候，玩者就要利用垂直跳躍或STEP迴避捕捉，如果不幸被捕，應該立即以迴轉UPPER(緊急迴避)逃走，然後再以拳COMBO反擊。不過，記緊千萬不要選擇在KRAKEN的側面作出攻擊，因為KRAKEN的吐墨攻擊，基本上是比觸鬚捕捉的威力還要大……

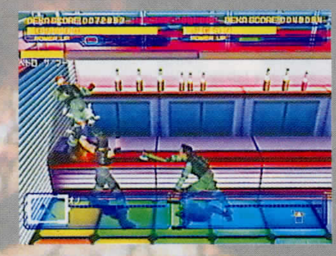




~FINAL STAGE~
EVENT 3

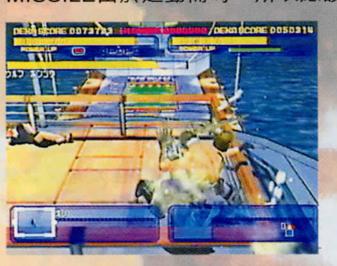
通過「FLOOR 4・海賊船DECK」之後，玩者會遇上救出偽隊長的EVENT，只要小心迴避他的暗算，基本上他只是名普通的嘍囉，多利用蹴COMBO攻擊戰法，以及小心其起身攻擊，應該不難對付。

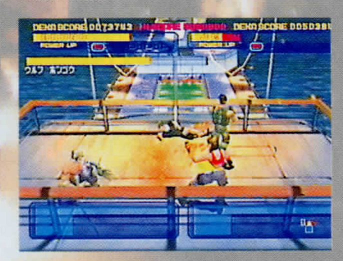




LAST BOSS・WOLF HONGO

對付攻擊PATTERN極多的WOLF HONGO，主力仍然放於拳COMBO之上，不過由於WOLF HONGO懂得使用防禦，所以太連續性的攻擊只會自招麻煩，就算使用近距離投技，WOLF HONGO基本能夠快速掙脫，所以逐下攻擊是最有效的方法。至於WOLF HONGO使用TELEPOT時，則要留意其出現的位置，在其還未及時作出攻擊時，立即使用DASH迴避機槍攻擊，而WOLF HONGO的對艦MISSILE由於起動需時，所以應該不難閃避。






The Art of Game
サルゲッチュ
© Sony Computer Entertainment Inc.

TEXT：天下一之無責任男

DC
製造商：SUNRISE INTERACTIVE
發售日期：預定99年12月發售
售價：未定　　記憶：未定
RPG/ MEM

SUNRISE 英雄譚

嘩！又有新機登場



◆操縱者——「施朗・艾莫斯」。

正所謂「唔理好醜，至緊要就手」，這次由「アトリエ彩」為SUNRISE開發的新RPG遊戲《SUNRISE英雄譚》可說是「大堆頭，大製作」，基本上大家可以看到的機械人，除了舊到記唔起、《絕對無敵》系列和勇者系列的大部份作品外，所有由SUNRISE所製作過的機械人動畫作品之中的機械人也有機會出場，最近有又新的機械人公開了，那便是在《戰鬥機械》之中出現的主角機體——「XABUNGLE」。

《戰鬥機械》這部作品未曾在本港播出過，所以相信大部份的讀者對這套作品的認識一定不多，然而在這裏亦不會為大家作介紹，因為不少看過這套作品的人所給的評語便是——「差！」

不過，在這裏真是要為大家介紹一下這部名為「XABUNGLE」的機體。其實「XABUNGLE」是由兩部機體所組成，她們分別是「BUNGLE SKIPPER」和「BUNGLE ROVER」，對了！「XABUNGLE」其實是一部合體機械人。

Xabungle

◆全裝備「XABUNGLE」。

BUNGLE SKIPPER

在一般的況下，「BUNGLE SKIPPER」會以汽車的型態出現，不過，她亦能變成飛行型態，在汽車型態之下，「BUNGLE SKIPPER」可以將變成貨櫃的「BUNGLE ROVER」拖在車後。在合體後「BUNGLE SKIPPER」便是機械人的上半身。

BUNGLE ROVER

在合體後成為「XABUNGLE」下半身的「BUNGLE ROVER」，本身亦可以變成兩個不同的型態，分別是貨櫃和飛行型態，然而，一般而言也會以貨櫃型態被「BUNGLE SKIPPER」拖着。

三個大陸的介紹

在《GPM》100期的時候，已經為大家講過在《SUNRISE英雄譚》的故事世界之中，在「SUNRISE星」之上是有非常多的浮空大陸，今次便會為大家介紹其中三個，分別是「古蘭狄亞大陸」、「狄拉大陸」和「艾斯拉基斯大陸」。

古蘭狄亞大陸

「古蘭狄亞大陸」(クラウディア大陸)便是遊戲的起點，亦是遊戲之中的原創作品，在遊戲之中的新機體FT(FLYING TROPPER)和GT(GROUND TROOPER)便是在這大陸之上開發的。主角便是在這裏開始向其他大陸出發展開調查。

狄拉大陸

「狄拉大陸」(テラ大陸)便是《機動戰士 高達》世界的大陸化，這個大陸其實是分為兩個部份(大陸)的，而在兩個大陸正中間的便是「所羅門」，和原作一樣，在這大陸之上是由聯邦政府和自護軍兩大勢力所支配。

艾斯拉基斯大陸

「艾斯拉基斯大陸」(アストラギウス大陸)是《裝甲騎兵》的世界，在這個大陸之上，共分為兩派，分別是「巴拉蘭度」(バラント)和「基加美斯」(ギルガメス)，而戰爭便是由此而起。

Blue Gale

TEXT：天下一之無責任男

PS
製造商：AROMA
發售日期：發售中 售價：6800日圓(4 CD)
記憶：1 BLOCK(EACH SAVE)
STG/ MEM/ 對應ANALOG手掣(震動)

真係唔打得都睇得嘅射擊遊戲！

70年代風ROBOT ANIME GEPPY-X

真正的70年代風格遊戲？

這隻名為《70年代風ROBOT ANIME GEPPY-X》的射擊遊戲，實在是一隻非常有懷舊風味的射擊遊戲，其實除了射擊的原素之外，這遊戲亦是一隻有着非常多動畫片段的遊戲，在這射擊遊戲之中，差不多用上了8000枚的動畫，而且在每話之中，也會像一般的動畫作品一樣有「OPENING」、「ENDING」和「EYE CATCH」，更自行製作了一些非常「攪笑」的廣告，完全是70年代的風味！

一般的射擊遊戲，也會有一個非常大的問題，便是故事性不足，不過，《70年代風ROBOT ANIME GEPPY-X》便不同了，遊戲之中充滿了故事性，更加精采的是故事的模式大致上也是和70年代的機械人動畫差不多，絕對有懷舊意識。就算是每次打倒BOSS之後，也會因應使用那部機械人而有不同的必殺技片段，真是精采！！

模式多到嚇死你！

在遊戲之中，基本上只有一個可以玩的「遊戲模式」，大家一進入「GAME START」便可以開始遊戲，故事全8話，每一話也分上、下兩部份，而每話之中也會有「中BOSS」和「大BOSS」。

不過，其實在遊戲之中尚有非常多模式可以玩的，不過，玩者一定要在特定的條件之下完成遊戲(爆機)，才可以在「EXTRA MODE」之中玩到這些模式，而以下便是其中一些模式──「映畫版」、「アトランジャーMODE」、「64式ロボMODE」、「THE STAR GEPPYS」，在這些模式之中，玩者便可以利用在遊戲之中的「輔助機械人」來進行遊戲，而且是以無限CREDIT來進行的！

















第1話至第4話簡介

第1話
最強！ゲッP-エックス登場！！

在197X年，一個名為「宇宙惡魔帝國」的巨大邪惡軍團向地球發動侵略，而他們的第一個目標便是日本(為何每次也是日本？)，為了對抗這軍團，天才科學家「呉石博士」便秘密開發機械人「GEPPY-X」……



這話的戰鬥可算是簡單，而在這話之中，最重要是要收集足夠的POWER UP道具，最好便是使用1號機作品，因為未POWER UP之前的2號機的戰鬥力是不足的。



第2話
深海惡魔作戰を叩け！

在上次的失敗之後，「宇宙惡魔帝國」又開始新的暗謀，這次他們便向海洋下手，在太平洋上，一些郵船突然失蹤，為了調查此事，「GEPPY-X」便要再次出動，前往調查真相……



得到了上一話之中的POWER UP道具之後，在這話之中，絕對建議大家使用2號機作主力戰鬥，除了因為敵人數目比較多之外，因為2號機的主武器(MAIN)的「儲砲」是「自我索敵」的，所以實用價值較高。

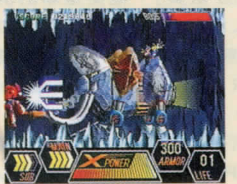


第3話
うなれ！必殺六甲山おろし！

這之敵人的目標是北海道，北海道因為到受不尋常的風雪所侵襲，使人們的生活受到很大的暗影，所以材長便致電呉石博士尋求協助，於是他便派出「GEPPY-X」出動。



到達之後，三人發覺北海道正被「宇宙惡魔帝國」侵害着，這次的敵人其實和上兩話的差不多，不過，一開始便有一隻巨大的空中敵人出現……而為了切合劇情，請使用3號機將他消滅，這樣便可以使用「必殺六甲山おろし」！



第4話
さなば友ば！富士山爆發5秒前！！

這是機械人片之中最常有的劇情，敵人要將富士山引爆，當然，「GEPPY-X」又要出動了，不過，這話的戰鬥不是太過難的，最重要的是這話便是之後故事的分歧點。



在戰鬥之中，用哪部機出戰不是問題，最大的問題便是用哪部機消滅「大BOSS」，因為誰人負責消滅他便會是這話之中的「犧牲品」，為了保衛地球而壯烈犧牲！之後，劇情亦會因應死去的人而有所改變。(ENDING也會變的)



路線A

第5話　よみがえれ！ゲッP-エックス！不死鳥のように！！



因為在第4話之中，駕駛1號機的「百鳥舌 惠一」壯烈犧牲，所以現在沒有足夠人手開動「GEPPY-X」……另一方面，在敵方的指揮層亦起了一定的變化，因為前指揮官「希莎」在戰鬥之中失去蹤影，原來她在戰鬥之中跌落在地球之上，而且更被駕駛「GEPPY-X2號機」的「放出 仁」所救，然而，由於她已經失去了記憶，所以她也不知道救她的原來是敵人……另一方面，新的隊員「高槻今日子」亦到達了。

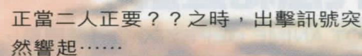
前半段的戰鬥之中仍會使用舊的「GEPPY-X」，不過，在打「中BOSS」之時，因為受到古怪光線的照射，所以，再不能合體，幸而最後眾人將本來的戰機變成新的「鳳凰」，而且更合體成為新的機械人「GEPPY-XX」，將敵人打倒。

第6話　恐怖！死を呼ぶ修學旅行！！



這天，一群學生正準備乘「子彈火車」前往旅行，不過，這其實是一個惡夢的開始，因為該輛列車其實是敵人的機械人……而在研究所方面，受重傷的「希莎」已經康復，不過，她的記憶依然無法恢復，最後，仁為她取名——「優子」，

正當二人正要？？之時，出擊訊號突然響起……



這話的戰鬥理論上要以3號機作戰，而且新的3號機的戰鬥力和之前的有非常大的改進，所以亦可以一試，在攻擊火車機械人之時，3號機可以使用主力武器(MAIN)的儲砲，因為鐵球會攻擊其弱點的。而這話的「大BOSS」則是「假GEPPY-XX」，招式方面大攻上也和真的一樣(可能更多花款呢！)，當敵人的一條能源被削去之後，他便變成第二個型態。



路線B

第5話　よみがえれ！ゲッP-エックス！不死鳥のように！！

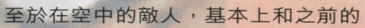


在上一戰之中，為了保護人類而犧牲了的是駕駛2號機的「放出 仁」，而劇情方面，講述在敵人陣中亦起了相當的變化，因為多次失利的指揮官「希莎」被魔王革除職務，而接任的是「積克將軍」，他是一個非常陰險的人，所以他想出了一個毒計，在「地獄谷」之中設下了一個陷阱，等待着「GEPPY-X」……！

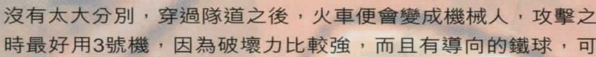
而在「仁」的死亡而無法出擊的情況之下，敵人的攻勢越來越勵害了，幸而，最後也有新的駕駛員出現了，她是一直以來也對「百鳥舌 惠一」非常傾慕的「千里 鈴鹿」。

由於武器的LEVEL要重新計算，所以在這戰之中最重要是，前半是要盡量POWER UP，當變成「GEPPY-XX」之後，便要盡快解決BOSS，因為「GEPPY-X」前段應失去不少的HP。

第6話　恐怖！死を呼ぶ修學旅行！！



一群學生本來興高采烈的前往修業旅行，不過，原來這部列車是機械獸化身而成，知道了事情真相的眾人便駕駛「GEPPY-XX」出動，在列車之上其實已裝有非常多的武器，記着一定要毀滅武器，因為有POWER UP道具。



至於在空中的敵人，基本上和之前的沒有太大分別，穿過隊道之後，火車便會變成機械人，攻擊之時最好用3號機，因為破壞力比較強，而且有導向的鐵球，可以比較快的將敵人消滅。



下半段的戰鬥是在「京都」進行，而要對付的敵人數目不算多，經過一小段的路程之後，真正的「BOSS」便會出現，這次的BOSS是「假GEPPY-XX」，其攻擊力比本來的「正牌貨」更厲害，要擊捯這「冒牌貨」的方法只有一個，便是「穩守突擊」。

路線C

第5話　よみがえれ！ゲッP-エックス！不死鳥のように！！



在廿一場戰鬥之中，「天王寺 力」不幸戰死，眾人也非常傷心，不過，現在不是傷心的時候，因為敵方已經換上了另一名的指揮官，這人的名字是「積克將軍」，此人攻於心計，為了要將「GEPPY-X」擊倒，他捉了「GEPPY-X」的3名同伴(3部輔助機體)，在「地獄谷」設下一個陷阱，等待「GEPPY-X」的來臨……

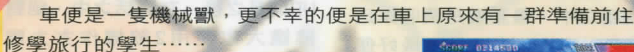


為了填補「力」的空缺，研究所的找來了紅歌星「田 宏美」，他便是新的3號機駕駛員。三人出發前地獄谷，那裏原來是敵方的反射激光砲基地，在這裏除了要取POWER UP道具之外，亦要小心那些反射激光。

不幸地，中了計的「GEPPY-X」不能再合體，幸而博士早已將戰機造，三人利用新的合體機械人「GEPPY-XX」，最後也將敵人消滅。

第6話　恐怖！死を呼ぶ修學旅行！！

因為轉了新的機體，所以之前儲下來的武器LEVEL將會「完全失去」，所以在這話一開始，最重要的任務便是要為「GEPPY-XX」POWER UP一番，方法便是將在新幹線車頂上的武器一一除去，這樣，便可以得到一點的「好處」了。



這次的事件其實便是這輛「新幹線」列車發生事故，其實，這輛列車便是一隻機械獸，更不幸的便是在車上原來有一群準備前往修學旅行的學生……



那輛列車機械人其實是不難對付的，用哪一部機體也可以，所以，不如就讓3號機威風一下吧！下半段在京都的戰鬥，其實也是讓「GEPPY-XX」有足夠的POWER心UP而已，因為這話的真正對手是「假GEPPY-XX」，這機體的力量比真的「GEPPY-XX」更加厲害，而且攻擊方法亦比真正的更多變化，這是要小心的。

第7話　宇宙惡魔砲の恐怖！はばたけゲッP-XX！！

在之前敵人已經使用過不同的方法，希望可以侵佔地球，不過，他們的陰謀三番四次的被「GEPPY-X」破壞，魔王「狄賓」已經忍無可忍，他決定使用最後的殺着——「宇宙惡魔砲」，向地球發動最後的攻擊！



由於「GEPPY-XX」遲遲也不出擊，所以人們便以為他們貪生怕死，所以便到研究所示威，其實，他們並非貪生怕死，只是未做好準備功夫而已，現在，他們終於也要出擊了，不過，這次的任務極有可能是他們最後的出擊……



戰鬥一開始，玩者便在10000米的上空戰鬥，要小心從後方出現的敵機，而「中BOSS」亦不是太難應付的。而後半的戰鬥是要小心一些大型的戰艦，亦要小心像「蠍子」的敵人，他會不斷的咬着玩者。

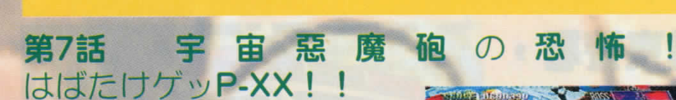
第8話　宇宙惡魔帝國の最期！ゲッP-XXよ永遠に！！

雖然在第7話的戰鬥是成功了，不過，事實上距離「宇宙惡魔砲」發射的時間只餘下16小時而已……

現在「GEPPY-XX」已經到達了在月球背面的敵人基地，這亦是最後決戰的時候了！為了全人類的將來，「GEPPY-XX」使出全力，攻入敵人的基地之中……在基地之中的敵人大部份也是之前對付過的，所以亦不用再介紹了。這裏的「中BOSS」是一隻白色的機械獸，不過，將牠擊倒之後，又有新的一隻出現……為了使「GEPPY-XX」能繼續前進，一直以來的3部輔助機體相繼犧牲，最後，「GEPPY-XX」終於來到「魔王狄賓」面前。

「魔王狄賓」共有三個形態，分別是「防護罩」、「機械獸」和「機械觸手」，只要完全擊倒他，戰鬥便算完成。

最後，「優子」出她的最後力量，讓「GEPPY-XX」使出最後的必殺技，將「魔王狄賓」擊毀，不過「優子」卻……



第7話　宇宙惡魔砲の恐怖！はばたけゲッP-XX！！

「宇宙惡魔帝國」的攻擊一次又一次的被「GEPPY-XX」破壞，使大魔王非常不滿，於是，他決定使用最後的方法來對付(消滅)人類，這便是最終的兵器——「宇宙惡魔砲」！

一般的市民不知道事情的真相，以為「GEPPY-XX」不肯出擊，其實只是未準備好而已，在完成一切的準備夭之後，「惠一」、「鈴鹿」和「力」三人便出發前往月球，與大魔王決一死戰。



在前段10000米高的戰鬥之中，最好還是要小心在後方出現的戰機，所以一開始便要轉向攻擊。在擊倒「類似」人造衛星的中BOSS之後，便要對付一大堆的戰艦，至於BOSS方面，這條像「蛇」的傢伙的攻擊力不算是太高，用2號機已經可以輕易的解決。

第8話　宇宙惡魔帝國の最期！ゲッP-XXよ永遠に！！

在擊倒了由「積克將軍」所駕駛的機械獸之後，「GEPPY-XX」便開始攻入敵方基地的的行動，經過了連場的劇戰之後，終於也到進入了敵方基地，不過，之中的防守非常嚴密，而且所有的敵人也是之前出現過的，這裏可以說是第一重的難關。



第二難關便是中BOSS的機械獸，其攻擊力非常驚人，而且沒有多少時間讓「GEPPY-XX」作儲砲攻擊，在這情況之下，最好利用有度的2號機又或者是各方面也非常平均的1號機作戰。為了要讓「GEPPY-XX」能順利到達魔王的所在，其中兩部輔助機體會在這裏壯烈犧牲。

最後的「魔王狄賓」共有3種形態，第一形態是防護罩，為了要擊破這防護罩，最後的輔助機也犧牲了，現在只剩下「GEPPY-XX」應戰。到了最後，「GEPPY-XX」已經沒有任何的武器了，惠一唯有使用「GEPPY-XX」的心臟作最後的武器……

第7話　宇宙惡魔砲の恐怖！はばたけゲッP-XX！！



大魔王的行動一次又一次的失敗，為了盡快將地球得到手，他決定使用最後的手段，殺傷力巨大的兵器——「宇宙惡魔砲」向地球攻擊，他要使人類從此在地球上滅絕！

為了要作出反擊，一定要從詳計議一個最好的方法出來，不過，結果只有一個，便是利用「GEPPY-XX」直接攻擊敵人的大本營，不過，一般人以為「GEPPY-XX」不肯參戰，而且更在研究所外示威，結果，完成研究之後，「GEPPY-XX」終於也要向未知的敵人挑戰。



由於戰鬥是在10000米之上進行，敵人大致上也只是一些戰機，只要有LEVEL 2或以上的戰鬥力，應該可以應付自如了。BOSS方面，是守着基地的最後戰士——「積克將軍」，他的機械人的戰鬥力不高，不過，最好利用1號機的儲砲速戰速決。

第8話　宇宙惡魔帝國の最期！ゲッP-XXよ永遠に！！



現在，地球的壽命只剩下16小時，「GEPY-XX」要盡快完成任務，在進入敵人的大本營之後，敵人的數目雖然多了不少，不過，其實全部也是之前對付過的敵人，其實力也不是太高，而且更會為「GEPPY-XX」帶來不少的POWER UP道具呢！

基地之中的「中BOSS」的戰鬥力非常高，散彈的密度非常高，再加上有多個飛輪射出，的確是非常難對付的，所以最好用2號機的速度來對付他。然而，當消滅第一隻之後，第二隻又來了，幸而有「牛仔機械人」捨身掩護，「GEPPY-XX」才可以繼續前進，更得到由吳石博士孫女所駕駛的補給機補給，不過，就連她亦難逃給敵人擊中的命運……



為了擊倒魔王，所有的同伴也死去了，剩下「宏美」一人，而且魔王原來……

TEXT：小璘



係，你已被我們逮捕了！

前言

曾為《TALES OF PHANTASIA》和《櫻大戰》作人物設計的藤島康介老師，其原作之漫畫《逮捕令》(港譯：《皇家雙妹嘜》)除了最近先後被動畫和映畫化而深獲好評後，在故事中的「墨東警署雙妹嘜」將正式在PlayStation上進行任務！



歡迎你加入墨東警署，成為我們的一份子

《逮捕令》是以墨東警署作故事舞台，故事圍繞着2位充滿魅力的女警，一位是對機械很有研究的小早川美幸，而另一位就是喜歡駕駛電單車的辻本夏實。在此作中的故事將會是全新製作，還加入2位新角色，其中一位角色更會加入墨東警署與這她們一同工作。



我有栖川亮介，在墨東警署報到！

在遊戲中除了有美幸和夏實等墨東警署的警員外，漫畫的原作者藤島老師還特地為了本作而設計了2位新角色，他們會以兄妹身份登場，分別是有栖川亮介和有栖川千春。而玩者將會是於墨東警署內當刑警的哥哥亮介，一切案件將會由你接手。

有栖川亮介

是一位由玩者操控的墨東警署警員，本來在一隊成績彪炳的警隊內擔任警官，由於不滿意同僚的態度而要求掉職，因此便掉派到墨東警署的搜查部工作。他是一位思考與運動方面也良好的熱血青年。



有栖川千春

夢想成為一位出色護士的18歲少女，亦是亮介的妹妹。由於從小失去父母並與哥哥相依為命，因此家頭細務全由她一手包辦；她為人活潑開朗，十分關心、支持和信賴她的哥哥。



每日由墨東警署開始……

整個遊戲以「章」來進行，身為有栖川刑警的你要循着一個固定流程來渡過一天，而一天的基本流程是：首先在家中準備上班，跟着回到警署與同僚進行談話和巡視等一些雜務，最後便回家休息，結束一天的工作。



一天的流程表

在家中準備上班 → 回到墨東警署（◆召開會議（進入「MEETING MODE」）◆與警員談話（進入「BRIEFING MODE」）◆在警署中巡視）→ 到街上巡邏（進入「PATROL MODE」）→ 回家 → 完結一天的工作 →（返回在家中準備上班）

與人溝通是最重要的！

遊戲的模式分三部份，分別是「MEETING MODE」、「BRIEFING MODE」和「PATROL MODE」，主要是在適當的時候選擇適當的行動，如果選擇得宜的話是會影響故事的發展。

「MEETING MODE」

在每天回到警署時也會進入這模式，在這時同僚們均會出現在玩者面前，而玩者透過與他們談話來得到情報。除此之外，他們並不會等候玩者的選擇好選項而說話，警員互相之間也會各自談話，所以玩者就要小心決定說話時間和交談的對象；要是在不適當的時候說話便會被他們討厭，又如果選錯談話對象時，便會遺漏了其他同僚所提供的重要情報。


■在「MEETING MODE」時所有主要角色也會出場。

「BRIEFING MODE」

召開會議的「MEETING MODE」結束後，玩者會進入「BRIEFING MODE」。這模式內，玩者只會見到一個畫面，當中有夏實、美幸和賴子三人，這時便要跟她們談話來獲取情報，在談話其間，玩者選擇的答案和說話的時間配合亦會令她們對玩者的信賴度或好感度有所改變。


■3位女警正等待與你說話。

「PATROL MODE」

在這個模式中玩者將會與美幸和夏實一起巡視由墨東警署所管轄的範圍，而管轄的範圍有3處，你們便要每人負責一處地方。玩者在玩此模式時，會見到畫面上出現一條行動能力計，當有事件發生的時候便需要使用行動能力來解決，只要運用得宜，就可令你的管轄地區回復平靜了。而其流程就是：

1決定巡視地區

由於在不同地區或走不同路線是會影響事件的發生，所以在巡視之前，先要小心選定巡視的地區和路線。



■有3處地方可供玩者選擇巡視，你又會選哪裏呢？

2有事件發生了

當發現有事件發生後，便要使用行動能力來解決，但要注意其消耗程度，如果用得太少就不能將事件解決，可是若使用過量，雖然能夠完滿解決事件，不過要是之後再有事件發生的話便應付不到了。雖說消耗行動能力是十分重要，但是維持治安也是身為警務人員的責任啊！因此玩者要好好考慮剩下來的巡視時間，從而分配行動能力的消耗量。



■無論發生大事小事，保障市民的安全是我們警員的責任！

3事情完滿結束

因應玩者之前所付出的能力而來決定事件解決程度，這是會影響市民對你的評價和社會的治安度，也會引致以後的故事發展有所變化；如治安度低的話是會令罪案增加從而使玩者需要更多的行動能力來解決所有事件的。



■任務完了！辛苦你了！

遊戲特色

此遊戲的其中一項特別之處，就是「BRIEFING MODE」中的主觀視點畫面了。雖然基本上只是單一畫面，但它是會跟隨玩者的視點（浮標）移動，就像玩者的眼睛一樣；另外當有角色突然說一些重要的話時，畫面會自動落到那人身上，給人的感覺好像現實中的對話。不過亦因為如此，畫面上是沒有日文對白字幕供玩者看的，大家玩時可要留心細聽對話內容，不要錯過重要的線索啊！


■很像人的視線的「BRIEFING MODE」

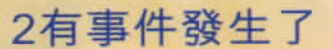
除了上述特點外，遊戲中的特別事件也是其特色。這些特別事件的出現條件，是要管轄地區的治安度高或者夏實和美幸對玩者有高的好感度才會發生；另外，管轄地區的治安程度和對由玩者所操控的有栖川亮介之評價有所不同是會令故事與結局產生分歧的，而特殊事件和MINI GAME亦是因此出現，所以玩者要注意了。







■遊戲中加插了不少圖片，《逮捕令》FANS萬勿錯過了！



TEXT：KOTARO

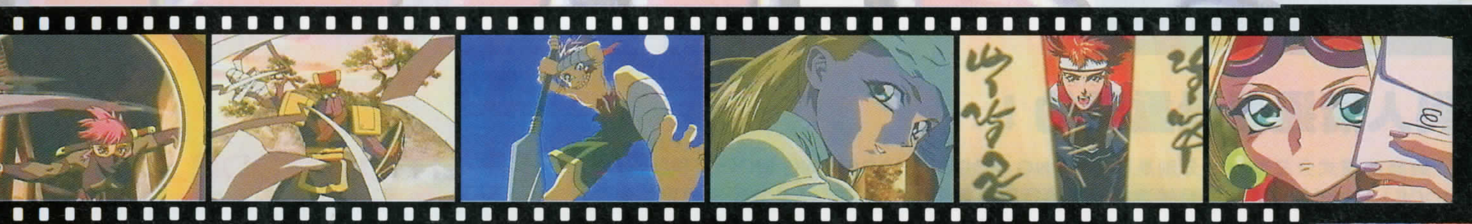
徹底介紹！3D武器對戰格鬥《鬥神傳》系列第四作





MOVIE CHECK！

另外，《鬥神傳》系列以往一貫採用CG OPENING MOVIE作為遊戲間場片段的傳統，至本作中會由以製作《SPRIGGAN》（港譯：《保衛者》）和《MEMORIES》而享負盛名的「STUDIO 4℃」，利用ANIMATION的嶄新方式取代。至於DESIGN CONCEPT方面，則起用ANIMATION界有名的中善寺RAY先生擔任，務求表現新登場角色豐富個性的魅力！

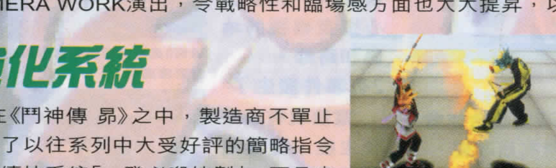


傳說之鬥神大武會，現在再次開幕！

集個性豐富的角色及超華麗技效果等多項元素於一身，PlayStation最早期的3D武器對戰格鬥遊戲《鬥神傳》，自九六年末推出第三作《鬥神傳3》之後，兩年半以來，久未有新作消息公布，令人開始懷疑作品會否就此終結，然而TAKARA終於打破箴默，在早前正式發表期待的系列最新作《鬥神傳 昴》，續篇的傳聞才能夠得以証實。

本作《鬥神傳 昴》的舞台設定，是繼承前作《鬥神傳3》的十年後，其中暗黑武術大會「鬥神大武會」再度舉行，同時九名充滿魅力的新生格鬥家參與戰鬥。至於本作中最特別的地方，就是改變以往系列的對戰形式，採用三對三的「TEAM BATTLE SYSTEM」進行，加上新的戰鬥系統、多姿多采的遊戲模式，以及強化後迫力的必殺技效果和CAMERA WORK演出，令戰略性和臨場感方面也大大提昇，以完全進化的姿態再次登場！

強化系統



在《鬥神傳 昴》之中，製造商不單止保留了以往系列中大受好評的簡略指令和連續技系統「一發必殺技掣」，而且也加入技CANCEL及空中防禦等特殊系統。此外，一擊必殺的「究極寶技」及其他特殊系統的力量泉源「OVER DRIVE GAUGE」，在今集裏亦會有所進化，儲存數量大幅增加至最多三個，令到對戰時的樂趣倍增。



CHECK 1・鬼神降臨





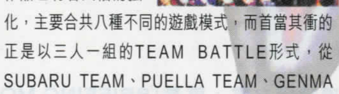
《鬥神傳》系列中初次引入的必殺奧義，雖然截至現時為止，其詳細資料和威力仍然不明，但是極有理由相信此乃可能是以自殘身體或損耗體力，來傷害敵人的危險性技倆，是為戰鬥中起死回生的最後賭注。

CHECK 2・COUNTER ATTACK

亦是新追加的逆轉性特殊系統之一，能夠強制解除自方因防禦對手攻擊而硬直的狀態，然後使用必殺技向對手發動反擊。

全新模式





《鬥神傳 昴》的另一特徵，就是遊戲模式方面比起以往系列作品也有着大幅的強化，主要合共八種不同的遊戲模式，而首當其衝的正是以三人一組的TEAM BATTLE形式，從SUBARU TEAM、PUELLA TEAM、GENMA TEAM任擇其一進行的「STORY MODE」，其中更會加插不同對話畫面，交代故事中各個部份的劇情，找出鬥神大武會的主辦者及解開隱藏於四聖武具中的秘密。

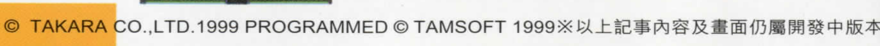


此外，在遊戲中當然也不會少得能供玩者自由選擇單對單、或三對三對戰形式的二人同時對戰模式「VERSUS MODE」、對戰格鬥遊戲中必須，練習各種技及研究連續攻擊用的「PRACTICE MODE」、能夠自由選擇單人或隊制形式進行，挑戰最高速度擊倒或RING OUT對手的「TIME ATTACK MODE」、



以有限的體力加上對戰中勝利時所取得的回復，在體力消耗殆盡前能夠擊倒多少對手的「SURVIVAL MODE」。

還有，通過戰鬥中設定的特殊條件，如以投技FINISH或RING OUT對手來取得新服飾和武器的「GOODS MODE」、能供二人同時進行落下型PUZZLE、DANCE GAME、AIR HOCKEY、SHOOTING GAME等等七種迷你遊戲的「MINI GAME MODE」，以及鑑賞角色設定原畫、PROFILE、極秘資料、B.G.M.和效果音的「DATA BASE MODE」，好讓大家可以體會一下單人進行和二人對戰時兩者之間的分別和樂趣。



真·"鬥神大武會"的格鬥家們

在EIJI、KAYIN和SOFIA等人激戰結束的十年後，附有偉大力量的四聖武具重現人間，神秘組織再次暗中活躍，新一屆鬥神大武會即將展開，其中為着奪得最強的稱號、為着親人報讎，九名格鬥家不約而同前來世界背後的鬥神大武會，集結一起，從此激烈和戲劇性的死鬥亦正式揭開序幕……





SUBARU TEAM

SUBARU SHINJYOU

◆國籍／日本
◆年齡／18歲
◆CV／綠川 光

前作的主角、傳説之男EIJI的弟子，也是盡得EIJI技中真傳的繼承者，手持EIJI授予的聖武具「白虎之太刀」，目標是成為最強的武鬥家，現在正處於高中休學階段，與ROOK一同進行武鬥修行之旅。

NARU AMOU



◆國籍／英國
◆年齡／16歲
◆CV／中島千里

EIJI摯友KAYIN的養女，習得KAYIN一生的劍技，及後KAYIN隻身造訪摯友EIJI，遠赴日本，自此行踪不明。



ROOK CASTLE

◆國籍／AMERICA
◆年齡／22歲
◆CV／幸野 善之

憧憬傳説之男EIJI的ROOK，是全美的功夫冠軍，在機緣巧合下偶上其弟子昴（SUBARU），從而開始漫長的修練旅程。然而，有一日，一名手持處名「E」發出的武鬥大會招待狀少女，在他們倆人面前出現……

PUELLA TEAM

PUELLA MARIONETTE



◆國籍／瑞士
◆年齡／16歲
◆CV／山田 ふじき

在教會孤兒院長大的少女，在年僅三歲的時候，巧遇天界的天使，相贈四聖武具之一「朱雀之弓」，同時賦予歌聲治癒各種傷病的能力。為人性格開朗，且厭惡一切戰鬥，深受身邊的人寵愛，在INTERNET上結識到LANCELOT，因而成為要好的朋友。

FEN BEARFOOT

◆國籍／巴西
◆年齡／13歲
◆CV／坂口 大助



小漁村中最強的獵漁戰士，習得世界異國的槍術，武器為其手持的銛。可是，FEN的祖父被突然出現之神秘男子所殺害，從此FEN便踏上追尋報讎之旅，而途中更遇上PUELLA和LANCELOT，一同參加鬥神大武會。

LANCELOT LAKENIGHT

◆國籍／英國
◆年齡／15歲
◆CV／久川 綾

名門貴族LANCELOT家的長男，家中共有五個姊姊，由於長期在陰盛陽衰的環境下長大，所以性格軟弱之餘帶點消極，強項是使用電腦，能夠分析對手的弱點，具有劍擊世界冠軍的實力。

GENMA TEAM

GENMA



◆國籍／中國
◆年齡／？歲
◆CV／柴田 秀勝

中國二千多年前流傳下來的闇之暗殺一族後繼者，持有四聖武具之一「玄武之盾」，與能夠操控妖術、忍者的末裔MIYABI和謎之戰鬥機械人參加武鬥大會。

BANG BOO

◆國籍／古巴
◆年齡／？歲
◆CV／岸野 幸正

除了大腦以外全般利用機械製造的戰鬥機械人，受到謎之男的命令，以GENMA部下的身份參加武鬥大會，毫無感情、只會服從命令進行破壞活動，其中雙手裝備BAZOOKA砲作為武器。



MIYABI

◆國籍／日本
◆年齡／24歲
◆CV／辻 桃子

活躍於戰國時代的忍者末裔，懂得使用多種忍術，不過其記憶卻被GENMA的妖術消除，受到GENMA植入的假記憶所支配。





TEXT：小璘

ASUKA 120% FINAL BURNING FEST.

為自己的學會努力啊！

PS	
製造商：FAMILY SOFT	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
FIG／MEM	



前言

繚亂女子學院高等部每年一度的文化祭--「百花祭」又舉行了，而文化祭的重要活動「學會對抗予算爭奪戰MEGA FIGHT TOURNAMENT」，各學會的代表都準備就緒為自己的學會獲得勝利。

模式介紹

遊戲共有5種模式供玩者選擇，分別是由11位角色中選出一人作主角的STORY MODE、可以和電腦或朋友對戰或只作觀戰的VS MODE、沒有故事內容的ARCADE MODE、只用一條能量柱的SURVIVAL MODE和用來練習的TRAINING MODE。



■ VS MODE

■ STORY MODE

■ ARCADE MODE

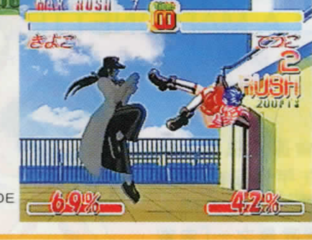
■ SURVIVAL MODE

隱藏人物追加

此作除了可讓玩者選擇11位美少女外，還加插了3位隱藏人物：化學部的會長扇谷鐵子、新堂環的父親新堂源一郎校長和報導部的會長古館伊知子。扇谷鐵子的出場方法就是玩者在STORY MODE內以難度為2粒星或以上進行遊戲，而所有比試也要頭2ROUND勝出並不COUNTIUE，完成所有賽事後便可在VS MODE、ARCADE MODE和SURVIVAL MODE選用扇谷鐵子，至於其他隱藏人物便需要由各位玩者自行找尋了。



■ 扇谷鐵子出場



■ TRAINING MODE





■ 另外兩位隱藏人物：新堂源一郎和古館伊知子

畫面介紹

1 DEMAGE GUAGE	體力
2 DOWN GUAGE	被對方攻擊時便會損耗，當損耗至沒有時便不能
3 WINNER MARKER	當勝利一個回合便以一粒星代表
4 BURNING GUAGE	當作出攻擊或受到攻擊時便會增加，增加至100%時便可使用一次最終奧技，而到達120%時便可在一段時間內無限使用最終奧技
5 TIME COUNT	計時器

基本操作

方向鍵	人物移動
×鍵	小攻擊
△鍵	中攻擊
○鍵	大攻擊
□鍵	反擊
SELECT鍵	挑撥（SUPER RUSH）
START鍵	遊戲暫停
R1・R2鍵	快速使出必殺技用（選擇EASY SYSTEM時）

遊戲系統

技的相殺	當相方同時使出攻擊的時候，兩方攻擊便會產生相殺而能源是不會減少的。
二段跳和跳高	當在跳起時按方向鍵的上方便能二段跳，而跳高的使出方法是首先按方向鍵的下方才按上方；另外若使出跳高時是可以使用二段跳的。
COUNTER ATTACK	若使用□鍵出現相殺便可進行反擊，但會消耗一定數量的BURNING GUAGE。
GUARD CANCEL	當玩者在防禦時使出各種絕技便成。
受身	如被對手擊至空中時，可以按相反的方向鍵2次便能受身。
挑撥	在BURNING GUAGE未達到120%時按SELECT鍵便可使出。
最終奧技	當BURNING GUAGE達到100%時可使用一次，而到達120%時就能在一段時間內無限使用；而在系統中的EASY SYSTEM選擇ON話，只要同時按R1、R2便可使出最終奧技。
SUPER RUSH	在BURNING GUAGE達到120%時按SELECT鍵便可使出，而若BURNING GUAGE減至0%便使用完畢。

人物介紹及出招表

被喻為比賽的大冷門

本田飛鳥



班別：1年C組
出生日期：4月15日
星座：山羊座
血型：A型
身高：151CM
體重：44KG
所屬學會：化學部
CV：茶山莉子

必殺技	
遠心破碎拳	↓↘→×OR△OR○
PHENOMENON CRUSH	↓↙←×OR△OR○
CHEMICAL IMPACT	↓↓×OR△OR○
MACH JAB	×OR△OR○連打
最終奧技	
遠心連殺拳	↓↘→□
超PHENOMENON CRUSH	↓↙←□

努力的體操部少女

大久保久美

班別：1年A組
出生日期：9月7日
星座：處女座
血型：AB型
身高：158CM
體重：43KG
所屬學會：新體操部
CV：美木まさき

必殺技	
STICK SHOT	↓↘→×OR△OR○
SPINNING SWAN KICK	↓↙←×OR△OR○
RIBBON CUTTER	↓↓×OR△OR○
最終奧技	
NIDDLE SHOT	↓↘→□
RIBBON SLICER	↓↓□

日本傳統的千金小姐

大和田奈奈

班別：2年A組
出生日期：10月17日
星座：天秤座
血型：O型
身高：152CM
體重：42KG
所屬學會：日舞研判會
CV：朝倉有紀

必殺技	
風月扇	↓↘→×OR△OR○
裂襲破	↓↙←×OR△OR○
牛若之舞	↓↓×OR△OR○
櫻花連擊	×OR△OR○連打
最終奧技	
舞刀蒼炎陣•壹	↓↓□
舞刀蒼炎陣•貳	在使出「舞刀蒼炎陣•壹」時按↑↑□



活力爆膨的排球女將

山崎龍子

班別：2年B組
出生日期：8月9日
星座：獅子座
血型：A型
身高：168CM
體重：48KG
所屬學會：排球部
CV：森本 晶

必殺技	
龍卷RECEIVE	↓↘→×OR△OR○
QUICK DRIVER	↓↙←×OR△OR○
稻妻SERVE	↓↓×OR△OR○
最終奧技	
HYPER TACKLE	↓↘→□
山崎BUSTER	→↓↘□

網球嬌娃

新堂 環

班別：3年A組
出生日期：4月11日
星座：山羊座
血型：O型
身高：167CM
體重：47KG
所屬學會：網球部
CV：小川里永子

必殺技	
百烈SERVE	↘→×OR△OR○
迎擊•V	↓↙←×
要擊•V	↓↙←△
攻擊•V	↓↙←○
LOB扣殺	↓↓×OR△OR○
最終奧技	
DYNAMITE SERVE	↓↘→□
VICTORY DANCE	↓↙←□

一雪前恥的外校生

川崎 忍

學校：私立東洋播磨灘學院高等部商業科
班別：2年F組
出生日期：4月4日
星座：山羊座
血型：B型
身高：149CM
體重：48KG
CV：西澤廣香

必殺技	
番長BAZOOKA	↓↘→×OR△OR○
番長TORNADO	↓↙←×OR△OR○
番長DYNAMITE	↓↓×OR△OR○
番長STRIKER	空中↓↘→×OR△OR○
最終奧技	
必殺MEGATON BAZOOKA	↓↘→□
必殺MEGATON DYNAMITE	↓↓□

飛鳥的宿敵

豊田可莉奈

班別：1年B組
出生日期：5月9日
星座：金牛座
血型：B型
身高：151CM
體重：45KG
所屬學會：生物部
CV：荒木香惠

必殺技	
KEROKERO ATTACK	↓↘→×OR△
KEROKERO HEAT PRESS	↓↘→○
KEROPYON SETUP	↓↙←×OR△OR○
BIO IMPACT	↓↓×OR△OR○
SOMERSAULT SHOOT	↓↑×OR△OR○
最終奧技	
KEROKERO MEGA HEAT	↓↘→□
KEROKERO ANGLER	↓↙←□

壘球部的主將

御手洗清子



班別：2年A組
出生日期：8月18日
星座：獅子座
血型：O型
身高：157CM
體重：47KG
所屬學會：壘球部
CV：日高のり子

必殺技	
大LEAGUE SOFTBALL 8號	↓↘→×OR△OR○
GET TWO STRIKER	↓↙←×OR△OR○
通天閣打法	↓↓×OR△OR○
最終奧技	
ILLUSION OUT	↓↘→□
真•通天閣打法	↓↓□

活潑可愛的CHEER GIRL

鈴木惠美

班別：2年B組
出生日期：10月27日
星座：天蠍座
血型：B型
身高：148CM
體重：43KG
所屬學會：啦啦隊
CV：野上ゆかな

必殺技	
BONBON ATTACK	↓↘→×OR△OR○
KERIKERI PUNCH	↓↙←×OR△OR○
BONBON UPPER	↓↓×OR△OR○
FUMIFUMI NOKKARI	↓↑×OR△OR○
最終奧技	
DEKKAI BONBON ATTACK	↓↘→□
惠美DANCE	↓↓□

金髮藍眼的外國交換生

CATHY WILD

班別：3年C組
出生日期：2月20日
星座：雙魚座
血型：O型
身高：176CM
體重：56KG
所屬學會：摔角同好會
CV：井上麗花

必殺技	
DASH KNEE	↓↘→×OR△OR○
SHOULDER CRUSH	↓↙←×
POWER BOMB	↓↙←△
TRIPLE HEAD BAT	↓↙←○
CATHY	↓↓×OR△OR○
NORTHERN LIGHT BOMB	→↓↘×OR△OR○
FRANKENSTEIER	空中↓↘→×OR△OR○
最終奧技	
ITEKOMASHI SPECIAL	↓↓□
BUCHIKAMASHI CRUSH	←↓↙□

上屆準優勝者

北田虎美

班別：3年C組
出生日期：7月22日
星座：巨蟹座
血型：A型
身高：172CM
體重：58KG
所屬學會：空手道部
CV：伊藤未央

必殺技	
霸王拳	↓↘→×OR△OR○
飛膝踵落	↓↙←×OR△OR○
雙龍拳	↓↓×OR△OR○
真空飛足刀	空中↓↓×OR△OR○
最終奧技	
雷龍霸王拳	↓↘→□
雷龍衝擊波	↓↓□

飛鳥的師傅

扇谷鐵子



班別：3年？組
出生日期：7月2日
星座：巨蟹座
血型：O型
身高：158CM
體重：47KG
所屬學會：化學部
CV：日野三奈子

必殺技	
遠心破碎拳	↓↘→×OR△OR○
IMPACT CHARGE	↓↙←×OR△OR○
PHENOMENON CRUSH	↓↓×OR△OR○
MACH JAB	×OR△OR○連打
最終奧技	
遠心連殺拳	↓↘→□
超PHENOMENON CRUSH	↓↙←□

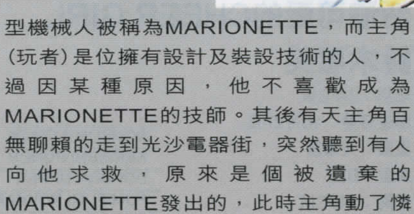
你能給她一顆溫暖的心嗎？

MARIONETTE COMPANY

MICROCABIN製作已久的美少女機械人育成冒險遊戲——《MARIONETTE COMPANY》，終於在日前推出了，而且幾乎與Windows 95／98版同時發售，現在介紹一下這題材頗新穎的育成遊戲吧！



故事說在未來世界，有一種少女型機械人被稱為MARIONETTE，而主角(玩者)是位擁有設計及裝設技術的人，不過因某種原因，他不喜歡成為MARIONETTE的技師。其後有天主角百無聊賴的走到光沙電器街，突然聽到有人向他求救，原來是個被遺棄的MARIONETTE發出的，此時主角動了憐憫的心，不能讓它(她)就此被遺棄，於是便將她帶回去，並拜託主角的好友，亦是MARIONETTE的權威者yuuki幫助；經過半年後這個MARIONETTE終於修理完成並再次活動，而且還與主角一起生活。那究竟在她之後的六個月運作期內，會發生怎樣的事呢？而主角又能否給她一顆溫暖的心嗎？









遊戲特色是除了要更新自身使能成為一位MARIONETTE技師外，亦需經常留意著跟隨主角的MARIONETTE的狀況，有必要時還需購入零件、零件設計圖、燃料……等，為MARIONETTE更新及替換設備；要特別留意大多的零件均需由主角製成及裝配，而且在製作一件零件時亦需配合其他零件組合，還不是每次製作也成功，加上有限的金錢及時間，令遊戲真實感及緊張度增加。

遊戲流程其本以日單位計算，整個遊戲為期半年。平日主角基本要上班，到下午放工後便可以自由活動，例如到電器街購入零件、設計圖或聽取情報，當然亦可以立刻回家與MARIONETTE團聚；在家中除了可製作MARIONETTE所需零件外，亦可與她溝通交談，交談亦十分重要，因為這除增加她的有關知識外，亦能增加她對主角的好感。到假日，便可以帶同她到處去，有時也可能會遇上一些特別事件，而且亦可以帶她去做些兼職，主角亦可以取得兼職來做，不過有某些工作是需要MARIONETTE有特定的裝備才可勝任。



時間計算方面，平日6：00～16：00時是上班時間，16：00～0：00便是自由時間，另外每次進入店鋪、移動別處、與MARIONETTE交談一個話題均用去30分鐘時間，發生事件的話則用去15分鐘；假日方面則是全日自由時間。



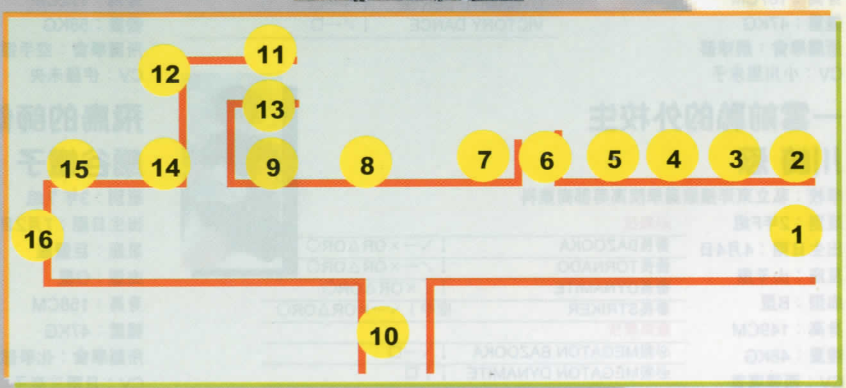


最後，本遊戲其中一要點就是購入有關零件來改良或增加MARIONETTE的性能，不過這些零件名稱十分複集，不是任何一個也看得明，當然也不知怎樣用，現在列出光沙電器街內各商舖的名稱、位置及用途。

※註：零件價格會因應其品質而有變，品質由A～E分五級，A最高E最低，另R是些需預訂零件。

光沙電器街地圖

1. 往車站
2. 大北——主要售賣道具
3. 和·ミ身驅店——主要售賣身驅零件
4. Neuro Tech——主要售賣影像音響零件
5. 咖喱店
6. 情報屋
7. GZN——主要售賣主電腦、晶片及記憶體
8. Amer Plaza——主要售賣皮層、循環系統零件
9. Marionette Club(情報屋)
10. 往公園
11. 情報屋
12. Arm To One——主要售賣手部關連零件
13. 輕部商會——主要售賣足部關連零件
14. 小貓——主要售賣衣服
15. Observe——主要售賣程式軟件
16. 德·ミ內機商店——主要售賣發電及燃料關連零件



大北

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
道具	燃料S	￥500	補給100燃料
道具	燃料M	￥800	補給200燃料
道具	燃料L	￥900	補給300燃料
道具	燃料LL	￥2300	補給500燃料
道具	燃料XL	￥3500	補給1000燃料
工具	チープテック	￥4500	工學程度少量↑
工具	プロテック	￥20000	工學程度↑
工具書	人型機械工學序説	￥1000	工學程度少量逐步↑
工具書	人型機械工學總論	￥10000	工學程度一般逐步↑

ボデーショップ和田(和田身軀店)

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	メタルプレート	不定	骨架
零件	クロムプレート	不定	骨架
零件	カーボンプレート	不定	骨架
零件	チタンプレート	不定	骨架
零件	ナヴケーブル	不定	神經系統
零件	ネオナヴケーブル	不定	神經系統
零件	高分子ジェル大	不定	胸部(D Cup)
零件	高分子ジェル小	不定	胸部(A Cup)
設計圖	ベーシックボディ	￥430	骨架設計圖
設計圖	スプレッドボディ	￥620	骨架設計圖
設計圖	ハイエンドボディ	￥1050	骨架設計圖
設計圖	ボリュームボディ	￥2150	骨架設計圖
設計圖	ピュアボディ	￥2290	骨架設計圖

ニューロテック(Neuro Tech)

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	輪郭認識カメラ	不定	影像辨識
零件	白黑對應カメラ	不定	影像辨識
零件	カラー對應カメラ	不定	影像辨識
零件	色彩映像チップ	不定	影像辨識
零件	擴縮映像チップ	不定	影像辨識
零件	赤外線感知チップ	不定	影像辨識
零件	神經鞘ケーブル	不定	影像傳送
零件	光子壓ケーブル	不定	影像傳送
零件	單指向音響集音機	不定	聲音辨識
零件	多重音響集音機	不定	聲音辨識
零件	多機能集音機	不定	聲音辨識
零件	銅ケーブル	不定	聲音傳送
零件	光ケーブル	不定	聲音傳送
零件	音壓感知チップ	不定	超聲波辨識
零件	初期型擴聲裝置	不定	發聲
零件	汎用型擴聲裝置	不定	發聲
零件	新型擴聲裝置	不定	發聲
零件	ゼネナルケーブル	不定	發聲傳送
零件	ハイエンド結線	不定	發聲傳送
零件	ノイズリダクター	不定	發聲傳送
設計圖	ピンホールアイ	￥70	眼睛設計圖
設計圖	モノクロアイ	￥240	眼睛設計圖
設計圖	カラーアイ	￥340	眼睛設計圖
設計圖	ズームアイ	￥540	眼睛設計圖
設計圖	インフラビジョン	￥720	眼睛設計圖
設計圖	單指向集音	￥40	收音器設計圖
設計圖	複合多重集音	￥120	收音器設計圖
設計圖	微振動增幅集音	￥400	收音器設計圖
設計圖	識域壓外擴張集音	￥540	收音器設計圖
設計圖	ダストボイス	￥70	聲線設計
設計圖	ノーマルボイス	￥240	聲線設計
設計圖	ゼネラルボイス	￥450	聲線設計
設計圖	プロボイス	￥480	聲線設計
設計圖	エンジェルボイス	￥670	聲線設計

GZN

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	榊一型記憶端子	不定	記憶介面
零件	榊二型記憶端子	不定	記憶介面
零件	神型記憶端子	不定	記憶介面
零件	神2型記憶端子	不定	記憶介面
零件	汎用メモリチップ	不定	記憶裝置
零件	擴張メモリチップ	不定	記憶裝置
零件	汎用中央電腦	不定	主電腦
零件	高速中央電腦	不定	主電腦
零件	超速中央電腦	不定	主電腦
零件	主客制御電片	不定	控制晶片
零件	高度主客制御電片	不定	控制晶片
零件	ラカンユニット	不定	控制裝置
零件	ユングユニット	不定	控制裝置
零件	フロイドユニット	不定	控制裝置
零件	知識電板おぼろ	不定	運算
零件	擴充型知識電板	不定	運算
零件	あかつきメモリ	不定	運算能力擴張
零件	さざなみメモリ	不定	運算能力擴張
零件	高度汎用ユニット	不定	運算能力擴張
零件	白雪型電應加速片	不定	超頻
零件	雷火型電應加速片	不定	超頻
零件	感覺カードかすみ	不定	感覺裝置
零件	感覺カードふたば	不定	感覺裝置
零件	擴張感覺カード	不定	感覺擴張裝置
零件	さんごモジュール	不定	感覺擴張裝置
零件	よしみモジェール	不定	感覺擴張裝置
零件	書換チップいつき	不定	感覺擴張裝置
設計圖	榊一型記憶基板	￥140	底板設計圖
設計圖	榊二型記憶基板	￥240	底板設計圖
設計圖	神凡型記憶基板	￥440	底板設計圖
設計圖	神擴型記憶基板	￥520	底板設計圖
設計圖	神座型記憶基板	￥570	底板設計圖
設計圖	主格電腦タカ	￥390	底板設計圖
設計圖	主格電腦カワセ	￥860	底板設計圖
設計圖	主格電腦ラカン	￥1240	底板設計圖
設計圖	主格電腦ユング	￥1690	底板設計圖
設計圖	主格電腦ブロイド	￥1980	底板設計圖
設計圖	知識基板おぼろ	￥120	底板設計圖
設計圖	知識基板あかつき	￥260	底板設計圖
設計圖	知識基板さざなみ	￥330	底板設計圖
設計圖	知識基板しらゆき	￥480	底板設計圖
設計圖	知識基板いかづち	￥570	底板設計圖
設計圖	感覺基板かすみ	￥120	底板設計圖
設計圖	感覺基板ふたば	￥160	底板設計圖
設計圖	感覺基板さんご	￥360	底板設計圖
設計圖	感覺基板よしみ	￥480	底板設計圖
設計圖	感覺基板いつき	￥570	底板設計圖

アメプラ(Amer Plaza)

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	偏光結晶茶	不定	瞳孔色
零件	編光結晶青	不定	瞳孔色
零件	偏光結晶黃	不定	瞳孔色
零件	バイオフォーム粗	不定	表皮組織
零件	バイオフォーム密	不定	表皮組織
零件	藥品耐性劑	不定	表皮擴張組織
零件	耐熱劑	不定	表皮擴張組織
零件	衝擊吸收劑	不定	表皮擴張組織
零件	メタカーボン劑	不定	表皮擴張組織
零件	フルード液	不定	潤滑劑
零件	倍密フルード液	不定	潤滑劑
零件	壓縮フルード液	不定	潤滑劑
零件	高級フルード液	不定	潤滑劑
零件	不純物吸着劑	不定	潤滑添加劑
零件	劣化防止劑	不定	潤滑添加劑
設計圖	ヘアカラー茶色	￥70	髮色
設計圖	ヘアカラー青色	￥70	髮色
設計圖	ヘアカラー黃色	￥70	髮色
設計圖	ノーマルスキン	￥120	皮膚設計
設計圖	藥品耐性スキン	￥310	皮膚設計
設計圖	高熱耐性スキン	￥380	皮膚設計
設計圖	衝擊耐性スキン	￥860	皮膚設計
設計圖	水壓耐性スキン	￥1240	皮膚設計
設計圖	汎用フルード	￥70	潤滑系統設計
設計圖	倍密フルード	￥190	潤滑系統設計
設計圖	壓縮フルード	￥310	潤滑系統設計
設計圖	高級フルード	￥510	潤滑系統設計
設計圖	最高級フルード	￥570	潤滑系統設計

アームドワーム(Arm To One)

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	ホテイモーター	不定	動力系統
零件	ダイコンモーター	不定	動力系統
零件	ゴッドモーター	不定	動力系統
零件	アームケーブル並	不定	動力指令傳送
零件	エビスケーブル	不定	動力指令傳送
零件	ベンテンケーブル	不定	動力指令傳送
零件	ビシャナケーブル	不定	動力指令傳送
零件	腕部制御チップ	不定	指令控制
零件	腕部鋼材メタル	不定	骨架
零件	腕部鋼材クロム	不定	骨架
零件	腕部鋼材カーボン	不定	骨架
零件	腕部鋼材チタン	不定	骨架
零件	腕部用軸受ダブル	不定	傳動系統
零件	腕部用軸受フル	不定	傳動系統
零件	マスクラーリボン	不定	骨架補強
零件	通常作業用ハンド	不定	手掌
零件	力役用ハンド	不定	手掌
零件	精密作業用ハンド	不定	手掌
零件	手用電動機	不定	發動系統
零件	特殊型手用電動機	不定	發動系統
零件	パワーエンジン	不定	動力控制
零件	パワーエンジン	不定	動力控制
零件	アクラシーチップ	不定	動力控制
零件	メディカルチップ	不定	動力控制
設計圖	腕部動力布袋	￥190	動力系統設計
設計圖	腕部動力大黑	￥260	動力系統設計
設計圖	腕部動力惠比壽	￥440	動力系統設計
設計圖	腕部動力弁財天	￥480	動力系統設計
設計圖	腕部動力山毘沙門	￥540	動力系統設計
設計圖	腕部メタル骨格	￥40	骨架設計
設計圖	腕部クロム骨格	￥120	骨架設計
設計圖	腕部カーボン骨格	￥220	骨架設計
設計圖	腕部チタン骨格	￥410	骨架設計
設計圖	腕部高チタン骨格	￥520	骨架設計
設計圖	ノーマルナックル	￥190	作業系統設計
設計圖	格鬥用ナックル	￥460	作業系統設計
設計圖	土木用ナックル	￥620	作業系統設計
設計圖	精密作業ナックル	￥860	作業系統設計
設計圖	醫療用ナックル	￥960	作業系統設計

輕部商會

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	トータス動源	不定	動力系統
零件	ビーコック動源	不定	動力系統
零件	ビースト動源	不定	動力系統
零件	フットケーブル並	不定	動力指令傳送
零件	フットケーブル中	不定	動力指令傳送
零件	フットケーブル上	不定	動力指令傳送
零件	フットケーブル特	不定	動力指令傳送
零件	キリンSYS	不定	指令控制
零件	タイガーSYS	不定	指令控制
零件	ドラゴンSYS	不定	指令控制
零件	脚部鋼材メタル	不定	骨架
零件	脚部鋼材クロム	不定	骨架
零件	脚部鋼材カーボン	不定	骨架
零件	脚部鋼材チタン	不定	骨架
零件	脚部用軸受ダブル	不定	傳動系統
零件	マスクラーテープ	不定	骨架補強
零件	通常フットモデル	不定	足
零件	精密フットモデル	不定	足
零件	特殊フットモデル	不定	足
零件	足用電動機	不定	發動系統
零件	消音型足用電動機	不定	發動系統
零件	特殊型足用電動機	不定	發動系統
零件	フット用吸盤	不定	移動裝備
零件	衝擊音消劑	不定	移動裝備
零件	ホヴァエンジン	不定	移動裝備
零件	ジェットエンジン	不定	移動裝備
設計圖	脚部動力玄武	￥140	動力系統設計
設計圖	脚部動力朱雀	￥240	動力系統設計
設計圖	脚部動力麒麟	￥440	動力系統設計
設計圖	脚部動力白虎	￥540	動力系統設計
設計圖	脚部動力青龍	￥600	動力系統設計
設計圖	脚部メタル骨格	￥40	骨架設計
設計圖	脚部クロム骨格	￥120	骨架設計
設計圖	脚部カーボン骨格	￥190	骨架設計
設計圖	脚部チタン骨格	￥380	骨架設計
設計圖	脚部高チタン骨格	￥570	骨架設計
設計圖	汎用フット	￥190	移動系統設計
設計圖	吸盤フット	￥380	移動系統設計
設計圖	隱密フット	￥540	移動系統設計
設計圖	ホヴァフット	￥670	移動系統設計
設計圖	ジェットフット	￥720	移動系統設計

こねこ(小貓)

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
服裝	メイド服	￥20000	更衣
服裝	サマードレス	￥15000	更衣

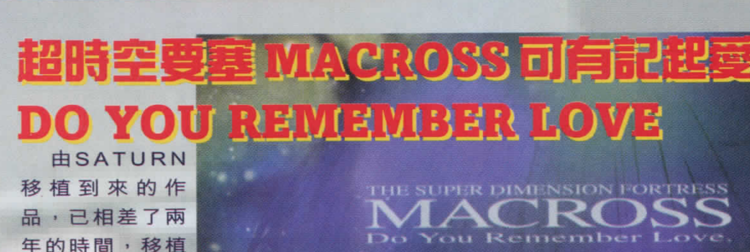
オサプー(Observe)

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
軟件	LISA	不定	啟動系統
軟件	MANA	不定	啟動系統
軟件	擴張型ANAOS	不定	啟動系統
零件	NOS晶片	不定	輔助程式
零件	JOS晶片	不定	輔助程式
零件	EOS晶片	不定	輔助程式
零件	YUUKI晶片	不定	輔助程式
資料	LISOS	￥70	作業系統
資料	MANOS	￥140	作業系統
資料	NANSOS	￥280	作業系統
資料	JANEOS	￥430	作業系統
資料	YUUKIOS	￥500	作業系統

德田內機商店

商品種類	商品名稱	價格	效果／用途
零件	ラ氏發電機	不定	發動系統
零件	星型發電機	不定	發動系統
零件	ラ氏發電機2型	不定	發動系統
零件	ラ氏發電機3型	不定	發動系統
零件	電鞘一番星	不定	傳送系統
零件	ギャラクシー電鞘	不定	傳送系統
零件	燃調チップ	不定	動力控制
零件	タンクSサイズ	不定	儲存系統
零件	タンクMサイズ	不定	儲存系統
零件	タンクLサイズ	不定	儲存系統
零件	タンクLLサイズ	不定	儲存系統
零件	タンクXLサイズ	不定	儲存系統
零件	補強板クロム	不定	補強
零件	補強板カーボン	不定	補強
零件	補強板チタン	不定	補強
零件	花菱タービン	不定	出力增強
零件	新花菱タービン	不定	出力增強
零件	月山タービン	不定	出力增強
零件	過給軸受	不定	補強
零件	過給軸受ダブル	不定	補強
零件	過給軸受フル	不定	補強
零件	回轉制御チップ	不定	控制裝置
零件	高速回轉用チップ	不定	控制裝置
設計圖	ラ氏發電機早苗	￥400	發動系統設計
設計圖	星二型發電機明星	￥720	發動系統設計
設計圖	星三型發電機銀河	￥890	發動系統設計
設計圖	ラ氏發電機若竹	￥1000	發動系統設計
設計圖	ラ氏發電機よもぎ	￥1340	發動系統設計
設計圖	燃料タンクS	￥70	儲存系統設計
設計圖	燃料タンクM	￥190	儲存系統設計
設計圖	燃料タンクL	￥310	儲存系統設計
設計圖	燃料タンクLL	￥480	儲存系統設計
設計圖	燃料タンクXL	￥620	儲存系統設計
設計圖	点圧過給機橘花	￥190	發動系統設計
設計圖	点圧過給機桜花	￥380	發動系統設計
設計圖	線壓過給機月光	￥540	發動系統設計
設計圖	線壓過給機日光	￥670	發動系統設計
設計圖	面壓過給機竜王	￥720	發動系統設計

BY：非洲



超時空要塞 MACROSS 可有記起愛 DO YOU REMEMBER LOVE



由SATURN移植到來的作品，已相差了兩年的時間，移植到PS版之後，遊戲系統是沒有轉變的，不過遊戲的畫面便方面作出了一點改善。遊戲中用回《超時空要塞MACROSS可有記起愛》中出現過的動畫片段，令段段驚典的場面再璋於玩者眼前，而且遊戲是依足原著而進行，可以說是原汁原味，現在便介紹一下遊戲中每一版要注意的地方及劇情吧。

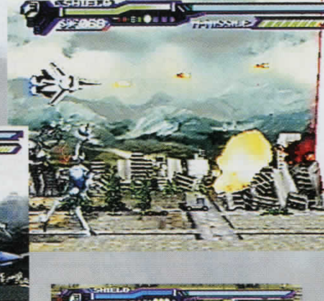
PS
製造商：BANDAI
容量：CD-ROM　發售日：發售中
售價：420港元　記憶：1 BLOCK
MEM/對應DUAL SHOCK/STG/行貨

操作方法

方向掣	機體的移動
○	BOMBER
×	攻擊
△	加速
□	LOCK ON/MISSLE
L1/R1	變型
START	暫停遊戲

FIRST PHASE

在地球上，受到了不明的異星人的攻擊，MACROSS上的隊員便奉命迎擊，這一版主要是注意在地上的二足步行機體—利加多，它們會在出來的時候立即攻擊，還有它們有時是會跳起攻擊，所以玩者不應太過接近地面，還有如果MACROSS的耐久值到了0的話，便會GAME OVER，所以不應盡量消滅敵人啊。在對付BOSS的時候，一見有危險便使用BOMBER啦，不用慳，因為在過版之後是會補回的，在返回本艦之後MACROSS便開始升上太空。



PHASE 2 TITAN

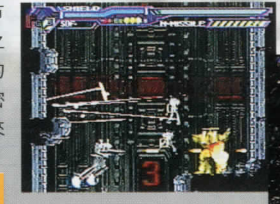


MACROSS到了冥王星的軌道附近之後，發生了緊急事故，異星人再次對MACROSS進行攻擊，玩者便應命令迎擊。在出動了之後，便集體開始進行先制攻擊，在飛彈射出之後，玩者可以利用方向掣來控制上下，來調整飛彈的攻擊軌道。在先掣攻擊之後剩餘的敵人便要靠玩者處置了，所以應盡快以飛彈作密集式的攻擊。與上一版相同，也是要盡量保護MACROSS，不要讓它受損。在到了星球的表面時，會有補給。這一版的BOSS是會由玩者的後方出現，玩者應先LOCK定它，待它出來之後便立即攻擊。要小心的便是它的激光，要保持在它上方的位置，便可以避開這攻擊。之後它是會使用飛彈攻擊的，玩者可以一邊避一邊攻擊它，不消一會便可將它收拾。之後玩者為了應付在108區出現的敵人而折返增援...



PHASE 3 IN THE MACROSS

異星人在進入了MACROSS之後，在市區中進行破壞。在消滅了初出現的敵人之後，玩者便開始下降到另一地方，在下降的時候，由於比較狹窄而且四周的攻擊亦見密集，所以要加倍小心回避，特別是由上而來的攻擊。這一版敵人的耐久值比上兩版的要高，所以要攻擊數次才可以消滅它們。接着MACROSS便會變型，因為方向改變了，所以玩者便要進行一會的縱向射擊。在消滅了敵人之後，所有的東西便開始向下掉，這時玩者便會發現當中有一位少女，而這少女便是當時的人氣偶像—林明美，正當玩者在想的時候，因為沒有留意前面而沒有停下來，掉進了一個機艙內，而且因為所有通訊器都壞了，所以不能跟外間通訊暫，就這樣便在　面逗留了3天，在他倆出來之後便立即傳出緋聞。



PHASE 4 ASTEROIDS BELT

當祖拿達軍看到男女一起的時候，覺得十分驚奇，因為在他們的種族中男和女是要戰鬥的。二話不說，那邊廂的戰鬥又開始了，由於敵人的火力強勁，所以這一次玩者便要出利超級韋基利，大批的利加多攻擊MACROSS，除此之外還有不少的隕石阻礙玩者前進，在得到了第二次補給之後，BOSS便會出現，它會不時撞向玩者，而且武器的攻擊範圍大。在破壞了它之後便會發現敵軍的大型戰艦正前往MACROSS，所以玩者便應命令回艦轉乘裝甲韋基利。





PHASE 5 ASSAULT ENEMYSHIP









MACROOS集合了艦上的軍力，準備展開反擊，布力華艦長計劃將部隊直接送到敵艦內進行攻擊，希望可以破壞到敵艦的動力源，然後便逃出戰場。在艦中機體只可以變成機械人型態，至於敵人方面都只是一些普通的傢伙，加上自機能力較強，所以不用擔心。在BOOS戰時，因為對方是可以前後夾擊玩者，所以應利用BOMBER作為回避之用，並先集中攻擊其中一部份，這樣便可以很快的將它收拾，在玩者離開之後我方的部隊便開始增援攻擊，將敵艦徹底破壞。

PHASE 6 SATURN





在任務完成了之後，馬輝可以放假休息一會了，他便跟林明美約會，並駕着練習機四處「兜風」，但是卻突然遇上了敵人。因為練習機是沒有配備任何武器，所以只可以作出回避，而未沙便回去找增援。當福卡隊長來到後，不消一會便將所有敵人幹掉，之後他便會到前消滅其他的部隊。玩者在一版中除了要應付敵人之外，也要回避迎面而來的石塊，如果撞到的話是會受到頗大的傷害，在過了石塊後，玩者及未沙的機體都會被敵人捉了，而福卡便會隨後而至。在敵軍的艦中，會被祖拿達軍查問為何男和女可以一起，祖拿達軍在知道了之後大為驚訝，之後來他們捉了明美和介生作人質。

PHASE 7 BIG ESCAPE



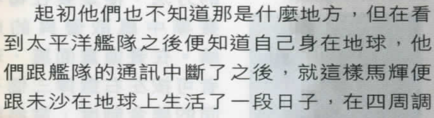


在玩者一眾人逃走了之後，他們決定回艦找增援。在美蘭達軍來襲時，他們便趁機逃走。這一版開始之前福卡會給玩者一支機槍，這樣玩者在一版便可放心得多了。美蘭達軍的機體是要比祖拿達軍的要強，而暫時玩者可以攻擊到的只有祖拿達軍。在消滅了所有祖拿達軍之後，便會跟米那單獨對戰。之後隊長便會再次出場幫助玩者，但是這一次他戰死了，臨終前他仍叫玩者快點救回明美。正當他們要救回明美的時候，因摺疊飛行的關係而彈射到一個很遙遠的地方…

PHASE 8 OCEAN



起初他們也不知道那是什麼地方，但在看到太平洋艦隊之後便知道自己身在地球，他們跟艦隊的通訊中斷了之後，就這樣馬輝便跟未沙在地球上生活了一段日子，在四周調查了後便發現地球人跟祖拿達軍的祖先的遺跡，並發現了「可有記起愛」的歌詞。艦隊在收到了訊號之後便來了地球，在準備回程的時候，被米娜的艦隊所截擊，在戰鬥中再次遇上了米娜，這一次的對戰便交給了麥斯…

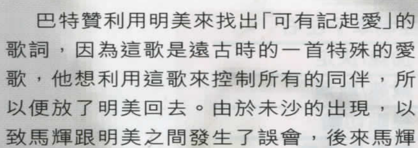




PHASE 9 RUNS



在大氣層外的美蘭達軍軍艦在擊倒了MACROSS之後，各小隊便要開始防衛工作。這一版的敵人的武器都是以飛彈為主，所以玩者要小心被敵人LOCK定，多點移動，而這一版會有足夠的補給，所以是不太難應付的。至於BOSS是一部巨大的機體，它會走到畫面內利用導向LASER攻擊玩者，玩者只要停在一個地方一會然後走開便可以避開它的攻擊。在戰鬥了之後麥斯便發現對方的機師是一個美女，另一方面由於敵人的軍力太強，布力華便下令作全力的迎擊。



PHASE 10 LAST WAR



巴特贊利用明美來找出「可有記起愛」的歌詞，因為這歌是遠古時的一首特殊的愛歌，他想利用這歌來控制所有的同伴，所以便放了明美回去。由於未沙的出現，以致馬輝跟明美之間發生了誤會，後來馬輝解釋在到了地球之後知道自己最愛的人原來是未沙，明美也是通情達理的人，所以她答應了在戰鬥時唱出「可有記起愛」這歌，美蘭達軍和祖拿達軍在聽到歌詞之後，才清醒過來，知道要找回自己失去了的文明，所以便一起反攻巴特贊。這次玩者可駕駛着超級韋基利戰鬥，在戰鬥了一段時間便會收到祖拿達軍說聯手的訊息，以及得到補給，在第二次補給之後便要進行BOSS戰了。能力和攻擊模式方面都只是跟PHASE 9的BOSS差不多，依同樣方法再加上數記BOMBER應付便可，收拾了它之後便返回艦上。



FINAL PHASE







遊戲的最後一版，這時明美會再唱多一次「可有記起愛」，配合MACROSS艦隊作總動員攻擊，而且在戰鬥了一段時間之後麥斯和米娜會出來協助玩者。終於見到巴特贊了，要小心他第一下的攻擊，之後只要小心回避便可以了，因為他的攻擊模式只有一種，在打倒了他之後便會出現遊戲的ENDING。

體驗版

遊戲中附有一隻體驗版，在碟內收錄了《機動警察PATLABOR THE GAME》及《超時空要塞MACROSS VF-X 2》這兩個遊戲，有留意以上遊戲的讀者便不可以錯過了。

TEXT BY神皇





製造商：LUCASARTS
發售日：發售中
RAC / 2P / 對應震動器/對應N64 / EXPANSION PAK



前言

一個以《星球大戰》為題材的賽車遊戲，在未接觸此遊戲時筆者不抱太大的期望，但玩過後便完全改觀，對此遊戲愛不釋手。除了像一般的賽車遊戲需要運用靈活的技巧外，還要玩者在比賽中運用適當的戰略，方可在比賽中勝出，絕對是近期難得的出色作品。

策略與速度並重的賽車遊戲！

操作方法

ANALOG桿左右	控制車子左右
A掣	加速/決定
B掣	減速/取消
C↑	視點切換
C↓	觀看倒後鏡
C←	車身向左垂直
C→	車身向右垂直
L掣	賽道地圖
R掣	維修部件(按實)

遊戲模式

TOURNAMENT：遊戲中，共有三個不同難度的比賽可供玩者選擇，分別是：AMATEUR(初級)、SEMI-PRO(中級)和GALACTIC(高級)，剛開始遊戲時，在每一個難度裏玩者只能選擇七條賽道中的第一條作比賽，當完成了該賽事後(即名次在第四或以上)，便能開啟該難度裏的第二條賽道，在完成了該難度裏的全部賽事後(在第七條賽道裏要取得三甲)，便能開啟在INVITATIONAL(超高級)裏的第一條賽道(共有四條)，如此類推。

FREE PLAY：玩者能自由選擇在TOURNAMENT中已完成了的賽道遊玩，加深對該賽道的認識，從而更能輕鬆的在賽事中勝出。

TIME ATTACK：在此模式中玩者能夠在已完成了的賽道裏，向自己最快的圈速挑戰。

2 PLAYER：這遊戲的二人對戰模式是以上下分割畫面進行，和前者一樣，玩者只能選擇已完成了的賽道。

主畫面

START RACE：開始賽事

INSPECT VEHICLE：觀看機體的外貌

VEHICLE UPGRADES：在這裏玩者能觀看機體部件的狀況

BUY PARTS：購買部件的地方

JUNKYARD：一個二手市場，這裏的部件價錢比較便宜，但需留意部件的耐久度

BUY PIT DROIDS：購買維修用機械人的地方，當玩者完成每場比賽後，它們能回復部件的耐久度，最多可以購買三個

CHANGE VEHICLE：能更換應用中的機體

OPTIONS：在這 能進行五種不同的設定

強化部件的知識

遊戲中共有七種部件可供玩者購買，每種部件能夠強化機體不同的性能，小心選擇適當的部件絕對有助爭取冠軍的勝算。現在筆者便為大家介紹每種部件的用途。

TRACTION
令機體在滑行時的拉力加強，使機體能穩定地移動。



AIR BRAKE
愈高級的剎車器能使剎車的速度和所需的時間加快



ACCEL
加速裝置，能令加速所需的時間減少。



REPAIR
維修系統，這系統可使維修引擎的時間縮短，避免引擎因受損毀而爆炸。

TURNING
使機體在轉彎時的靈活性增加，避免在轉急彎時撞上障礙物。



TOP SPEED
最高速度，提昇引擎的最高速度。



COOLING
冷卻系統，當引擎過熱時能令引擎冷卻，級數愈高冷卻所需的時間便愈快。



購買部件是需要使用金錢的，至於賺取金錢的方法，便是要在每場賽事中贏取優異的成績。在賽道畫面裏，玩者可按左右選擇三個不同的獎金制度，當然獎金愈高遊戲的難度也會有所增加，而在其中一個制度裏，玩者必須取得第一位才能獲取獎金，但獎金的金額可是最高的呢！

引擎狀態顯示表和維修需知

在比賽進行中，當玩者的機體撞上障礙物或過熱時，左下角便會出現兩個引擎的圖表，綠色代表正常，當受到輕微碰撞的時候會轉為黃色，而出現紅色時則表示引擎已受到嚴重的損毀，若圖表上出現Warning字樣時，玩者便只剩下數秒的時間去替引擎維修，如不維修的話機體便會爆炸。

比賽期間玩者只需按住R掣便能替引擎進行維修，維修時是會減慢機體的速度，當玩者認為維修完畢時便可以放開R掣。各位必須經常留意圖表，只要在適當的時候對引擎進行維修，對於玩者贏取冠軍是絕對有利的。





推進器

當玩者將控掣桿推上時，便能將機體的極速逐漸增加，而右下角的推進器棒也會增加，當黃燈亮起時表示玩者已能夠開動推進器，至於開動方法是快速地放開A掣然後再按實。使用推進器是有時間限制的，用得太耐時會出現引擎過熱或着火的現象，而取消推進器的方法非常簡單，玩者只需放開A掣或按B掣便可以。





賽道介紹

這遊戲的賽道數目多達二十五條，它們分別設置在八個不同的惑星中，現在就為大家介紹各惑星的特色吧！

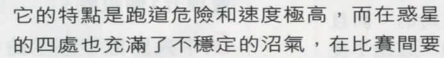
Aquilaris



這個惑星除了有幾個島嶼和飄浮的都市外，其它地方則全被水所覆蓋，而島嶼與都市之間是由多組的水底管道和橋樑所連接；比賽是在水面上和橋樑之間進行。



Malastare



全宇宙也聞名的賽道便是建立在這個惑星之中，它的特點是跑道危險和速度極高，而在惑星的四處也充滿了不穩定的沼氣，在比賽間要小心別太接近對手，因他們的噴射器是會把賽道的表面燃燒。



Ord Ibanna



空中有很多在精煉加工廠之間由繩索連接著的橋和管道，現在這些加工廠已被廢棄了，只剩下飄浮的雜物充塞在這惑星內。賽道在巨大的隧道上和由充滿空氣的容器中編織而成，要小心留意跑道的位置和橋與橋之間的夾縫。



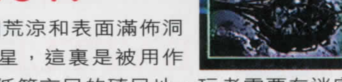
Ando Prime



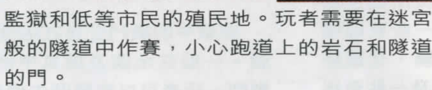
全個惑星也被冰所覆蓋，裏面有很多浩瀚的冰川和凍結了的冰湖，而賽道則是設置在山頂，會經過分佈在各處的管道和冰湖。

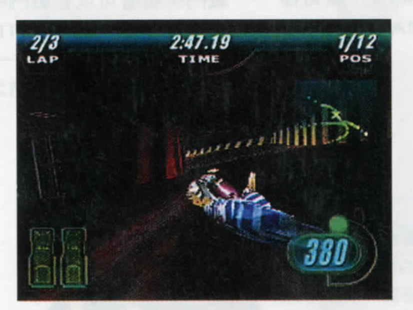


Oovo IV



一個荒涼和表面滿佈洞穴的惑星，這裏是被用作監獄和低等市民的殖民地。玩者需要在迷宮般的隧道中作賽，小心跑道上的岩石和隧道的門。





Baroonda



一個新舊交雜的惑星，這裏由已遭滅亡的都市和新首都組成。賽道包含了很多扭曲的樹根和間歇泉，比賽期間會出現濃霧和會飛的生物，要特別留心賽道上的熔岩和深坑。



Mon Gazza



這星球有很多間工業大廈，因此排出很多濃烈的廢氣，由於河流也被污染了，所以橫渡兩岸便需要使用船。

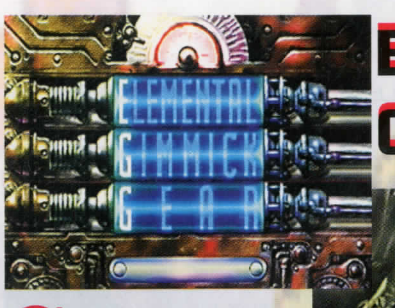


Tatooine

這裏是主角的故鄉，整個惑星也是由沙漠和巨大的平頂山所組成，賽道比較簡單，只需小心別撞上隱秘的洞穴和使用有幫助的捷徑便能輕易取勝。



BY：旅人 · 非洲



ELEMENTAL GIMMICK GEAR

DC	
製造商：HUDSON	
容量：CD-ROM	發售日：發售中
售價：5800日圓	記憶：6 BLOCK
MEM/ARPG	

STORY

1218年...

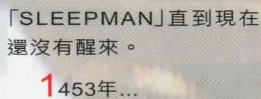
在未開發的森林區之中，有一座半球體的古代遺跡。科學家們對這一座遺跡抱着極大的興趣，繼而準備對它展開調查。



1353年...

差不多過了一個世界之後，科學家們終於正式開始調查了，在遺跡之中他們發現了一部機體，在機體之內竟然有一名沈睡中的男子，經過計算之後，知道這一個遺跡已超過了5000年的歷史了。科學家還未知道這一部機體的動力從何而來，所以便傳說着這一部機體是由精靈的力量支持的，而且稱它為「ELEMENTAL GIMMICK GEAR—EGG」。經過了長期的研究，他們終於成功造出一部EGG了，及後並將它量產化，一般的EGG都是民間用的。但是在遺跡發掘出來的EGG中的男子「SLEEPMAN」直到現在還沒有醒來。





1453年...

古代遺跡開始發生異樣，由遺跡中長出很多巨大的觸手，這一些更破壞了在附近的城鎮，在遺跡的濃霧範圍內，突然出現了不少無人駕駛的EGG及一些奇怪的生物。在它不斷的成長的同時，SLEEPMAN終於甦醒了，究竟他與這事件有什麼關係呢？



STATUS

1.現在的EP及最大值

2.現在所持的GABARO

3.ENERGY TANK級數

4.中央的數字顯示的便是現在的攻擊力，當四周的燈儲夠3個時，攻擊力便會提升1個級數。

5.中央的數字顯示的便是現在的防禦力，當四周的燈儲夠3個時，防禦力便會提升1個級數。

6.中央的數字顯示的便是現在的精神力，當四周的燈儲夠3個時，精神力便會提升1個級數。

7.最有ELEMENT的最大值

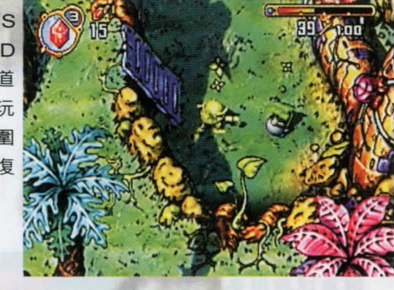
8.現有的AUTO ITEM

9.現在的ACCESS LEVEL

10.現在的SKILL LEVEL

BATTLE

遊戲中的戰鬥分為2D及3D BOSS戰。一般在地圖及迷宮中的都是2D戰鬥，玩者可以在戰鬥中使用各種道具，戰鬥形式是以ACTION進行，玩者在3D戰鬥時，要在一個指定範圍內跟對手戰鬥，在戰鬥之後便會回復原來的2D畫面。





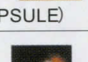
CONTROL

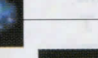
方向掣	項目的選擇
ANALOG控桿	移動
A掣	攻擊(在得到特定道具後可按着儲勁)/對話/調查
B掣	SPIN(變形)，一直按着待EGG發亮後，便可以作出SPIN DASH這高速公路移動，而且可以作攻擊之用，不過是會一直的扣掉EP的，當EP在10以下是不可以使用到的
X掣	使用裝備中的道具
L掣	顯示裝備選單
R掣	防禦(可減輕受傷的程度)
START掣	暫停遊戲



ITEM

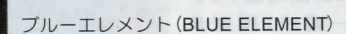


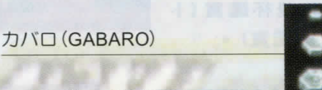








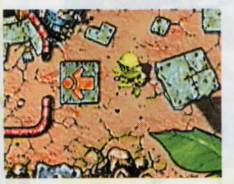




道具	效果
エネルギータンク(ENERGY TANK)	提高EP的最大值25點，EP最大為400
アタックカプセル(ATTACK CAPSULE)	集齊3個便可能提升一個攻擊級數，數值最高為7
ディフェンスカプセル(DEFENSIVE CAPSULE)	集齊3個便可能提升一個防禦級數，數值最高為7
マインドカプセル(MIND CAPSULE)	集齊3個便可能提升ELEMENT的最大值，數值最高為7
スキルロム(SKILL ROM)	EGG的技術值，在處理一些石頭時便可以發揮作用，數值最大為3。
アクセスチップ(ACCESS TIP)	對應處理電腦的能力，數值最大為3。
ワイヤーアーム(WIRE ARM)	可以取得遠處的物品，也可以作遠距離攻擊之用。
フレイムストーン(FLAME STONE)	發射超高溫的火焰球，可以燃燒特定的物件，而且在擊中敵人之後會在一定內受傷。
フリーズストーン(FREEZE STONE)	極低溫的冰球，可以令物品或敵人結冰。
スブタンク(SUB TANK)	要使用各種的回復液的話，必先要有這道具。
レッドエレメント(RED ELEMENT)	火屬性的ELEMENT，在使用FREEZE STONE時便會消耗的特殊礦石。分小—5、中—15及大—30三種。
ブルーエレメント(BLUE ELEMENT)	水屬性的ELEMENT，在使用FLAME STONE時便會消耗的特殊礦石。分小—5、中—15及大—30三種。
エネルギーストック(ENERGY STOCK)	可以回復所有EP的液體，在取得了SUB TANK之後才會出現
ガバロ(GABARO)	世界中的通用貨幣，分小—1、中—5及大—20三種，在打倒敵人反可以得到。
エネルギー回復ボール	回復EP的道具，在打倒敵人反可以得到。

CHARACTERS

LEON(SLEEPMAN)/レオン(スリープマン)
遊戲的主角，在發掘古代遺跡時被一拼發現的人，經過計算後，他在被發現之前已在EGG中睡了5000年以上。而在發現後的100年後才醒過來。而當他醒來的同時，遺跡フォグナ也開始成長起來。失憶後的LEON便駕着自己的EGG，對遺跡展開調查。





■在見到這一個人形符號時便要離開EGG



■見到SAVE POINT便可以走過去SAVE



■在商店中可以進行修理，不過當然是錢啦

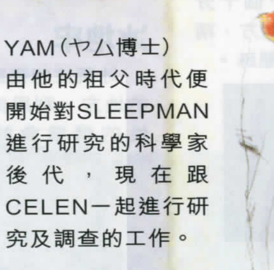
■迷宮之內有不少的機關



■終於醒過來了

LACLE(ラックル)　因為フォグナ的襲擊而失去了雙親的少年。在市內跟朋友們一起做買賣，現在他是孤兒們的領袖。

CELEN(セレン)
SLEEPMAN醒後遇上的第一人，她是一位女科學家。為了調查フォグナ而開始旅程，為LEON的冒險而對他提供很大的支持。



YAM(ヤム博士)
由他的祖父時代便開始對SLEEPMAN進行研究的科學家後代，現在跟CELEN一起進行研究及調查的工作。

TEXT：小璘



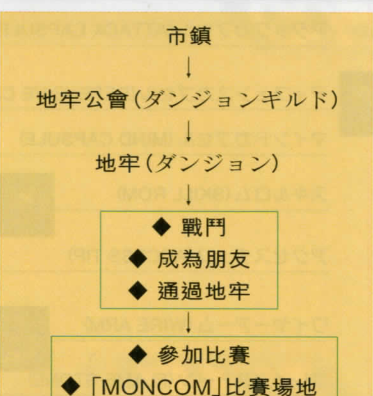
PS	
製造商：IDEA FACTORY	
售價：358港圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：4 BLOCKS
AVG／1-2人／MEM／ANALOGE CONTROLLER	

前言

由於育成怪物遊戲大受歡迎的關係，所以有不少這類型的遊戲出現，而《MONSTER COMPLETE WORLD》(以下簡稱MONCOM)就是其中之一，玩者是要透過從不同地牢中收集得來的MONSTER加以訓練，從而使玩者能在「MONCOM大會」中勝出。

遊戲流程

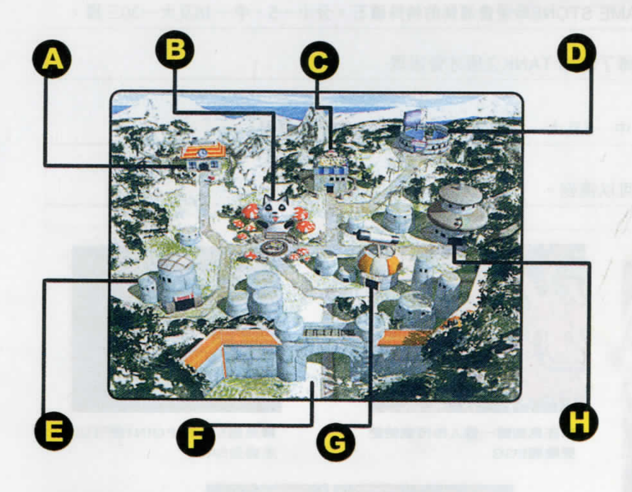
玩者將會是一位精靈LEADER，以訓練精靈在「MONCOM大會」中勝出為目標，為了有更多強勁的精靈協助勝利，所以玩者便要到地牢中找出不同屬性的精靈。



MONSTER COMPLETE WORLD 以勝出「MONCOM大會」為目標！

市鎮

遊戲是以此作開始，玩者可到市鎮中的8處地方出入來準備「MONCOM」比賽。



A. MY HOME
B. MONCOM PARK
C .GRANT商店
D. MONCOM比賽場地
E. 究極流 • 鐵魂道場
F. 地牢
G. 地牢公會
H. SALMON之館

MY HOME

這是玩者的家，能夠在此調配精靈(モンスター編成)與道具(アイテム整理)、令時間流去(カレンダー)和獎杯鑑賞(トロフィー鑑賞)。



MONCOM PARK

玩者能夠在這裏透過與人談話而獲得有關精靈的情報。



GRANT商店

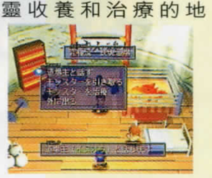
玩者能從這　裏買賣道具，但一些由特別事件發生而得到的道具是不能售賣的。

MONCOM比賽場地

「MONCOM大會」的比賽場地，如精靈的實力不足或石化便不能參加比賽。

究極流 • 鐵魂道場

是精靈收養和治療的地方。



地牢

從不同地區的地牢可找到不屬性的精靈，當中會遇到不少敵人，玩者可透過對戰而令精靈升級。另外，玩者是要將地牢的BOSS打敗才能離開，當擊倒BOSS後就可得到能逃離地牢的「スカラベ」了。



SALMON之館

與朋友交換和對戰精靈的地方。



地牢介紹

森之地牢

會有四季變化的地方，能遇到不同種類的精靈。



洞穴地牢

這裏能容易遇到強勁的精靈，可是只要用比較簡單的戰略便行。



沼地牢

有強烈四季變化的地方，有很多強勁的精靈出現。



海地牢

這裏較多水屬性的精靈存在，攜帶風屬性的精靈會較好。

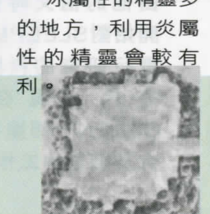
遺跡地牢

這　是一個十分陰森恐怖的地方，精靈比較強弱懸殊。



冰地牢

冰屬性的精靈多的地方，利用炎屬性的精靈會較有利。



地牢公會

在這　放入不同的CD便能進入地牢了。

精靈捕捉方法

在遊戲中玩者要捕捉精靈來進行遊戲，而捕捉的方法很簡單，相信各在地牢進行搜索時也會拾到一些樹葉、骨頭等物品吧！讓精靈加入就必需用這些物品，在戰鬥中選擇「成為朋友（仲間になる）」的指令，便可出現「給牠食物」或「強迫捕捉」2個指令，玩者可按自己的需要而作出選擇；如果選擇「給牠們食物」時，便要注意牠喜歡什麼食物了。



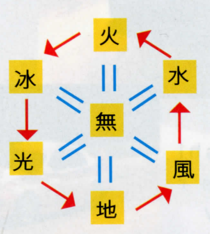
■ 在地上拾到的物品是用來捕捉精靈的。



■你能否成功捕捉到精靈呢？

屬性的關係

由於精靈本身有一種獨特的屬性，所以牠們也會於強於某種屬性而弱於另一種的，所以如果在戰鬥時使用一些比敵方強的精靈，便會令對手的HP減得較多。



MONCOM比賽與戰鬥的基本系統

玩無論在地牢或「MONCOM大會」戰鬥也不能使用所有精靈的，玩者需要在自己所擁有的精靈中選出6隻來編成一隊，再從中選出3隻來作戰；而當中亦會再分配成1隻當前衛、其餘的2隻當後衛的作戰形式。前衛當然是向對手作直接攻擊，而後衛則是作對前衛支援。

HP	精靈的能源
コウゲキ	精靈的攻擊力
シュビ	精靈的守備力
スバヤサ	精靈的速度
マリョク	精靈的魔力

「MONCOM大會」比賽説明

「MONCOM大會」分3個級別：程度最強的A級、程度一般的B級和程度最低的C級，而「MONCOM大會」基本上是以每週的星期日來舉行比賽，A級是在每月的最後一個星期日、B級將會在第2和第4個星期日、C級是會在每個星期日舉行，玩者可依照這個時間參加比賽了。而玩者應按照自己所擁有之精靈的能力來參加適合牠們的比賽，如果在遊戲一開始便讓牠們參加A級的比賽，只會是浪費時間，所以玩者初時應選擇C級比賽令自己較易獲得勝利。

遊戲特色

玩者要在不同的地牢中找尋精靈，但怎樣才能去到不同的地牢呢？這就是此作的最大特色了，因為那些地牢是要需要從遊戲或音樂CD配合才能創造出來，所以這便要看看玩者的CD儲存量了，不過在轉換CD時要留意外國的CD是與日本的CD是有差別的。而那些已知道地牢是什麼地方的CD是：

CD名稱	歌手／製造商	地牢名稱	種類	層數
じいさん2度びっくり	IDEA FACTORY	爺爺的秘密	紅	2
SPECTRAL TOWER	IDEA FACTORY	水龍降臨的海	海	2
SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	金龍降臨濕原	沼（夏）	2
SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	炎龍降臨遺跡	塔	2
SPECTRAL FORCE 2	IDEA FACTORY	黑龍降臨之洞	洞	2
オアシスロード	IDEA FACTORY	龍冰河	紅	5
SPECTRAL FORCE ~アイラ降臨~	NEC INTERCHANNEL	白龍降臨之森	森（夏）2	
SPECTRAL FORCE 2 ORIGINAL SOUND TRACK	エージップミュージック／KING RECORD	綠龍降臨之冰	冰	2
SPECTRAL FORCE 2 ORIGINAL DRAMA	エージップミュージック／KING RECORD	理力之海	海	2
MONSTER COMPLETE WORKD-SOUND TRACK-	ウィンズ+小林徹	幸運洞穴	森（夏）	5
武藏傳	スクウェア	守樹	森（冬）	6
GRADIUS外傳	KONAMI	約束之森	森（夏）	2
WINTER, AGAIN	GLAY	PUFF之森	森（冬）	7
PRECIOUS TIME	SPEED	菇LAND	菇	5
だんご3兄弟	POLY CANYON	モチモチ之國	紅	1
交響組曲もののけ姫	德間ジャパンコミュニケーションズ	斧傳説之沼	沼（夏）	3
紅田豚 SOUND TRACK	德間ジャパンコミュニケーションズ	靜寂之森	森（冬）	

用來作戰的「MONCOM玉」

戰鬥的勝利方法就是利用精靈使出絕技來把敵方擊倒，而那些絕技是不能無限次使用的，每隻精靈也擁在一定數量的「MONCOM玉」，牠們是需要消耗「MONCOM玉」才能使出絕技，威力強勁的絕技，所需要消耗的「MONCOM玉」數量亦會相應增加。

每隻精靈最多能懂得8種絕技，但牠們只能容納5種絕技，當懂得多過5種絕技時便會由玩者選擇消除其中原有的絕技。而牠們的絕技是：

技名	攻擊力	攻擊次數	命中	追加效果	所需MONCOM玉	其他	
指彈	10	1	100	–	1	–	
氣功彈	15	1	98	–	2	–	
斬（切る）	25	1	95	–	3	–	
連擊	16	3	80	–	5	–	
雷鳴擊	12	4	80	–	5	–	
流星擊	8	5	80	–	5	–	
點穴	35	1	90	–	4	–	
貫通（貫く）	55	1	80	–	6	–	
龍爪斬	35	1	90	–	4	–	
真•龍爪斬	55	1	80	–	6	–	
破壞	35	1	90	–	4	無視對方的守備力程度	
粉碎	55	1	80	–	6	無視對方的守備力程度	
騙取（とりこむ）	20	1	90	–	4	–	
完全地騙取（まるごととりこむ）	35	1	80	–	6	–	
呼叫（叫ぶ）	35	1	90	4	–		
奇聲	55	1	80	–	6	-	
爆發波	50	1	85	–	4	自己也會受到傷害	
超爆發波	70	1	85	–	6	自己也會受傷害	
守護奉擊	*	1	85	–	3	*自己的守備力會減弱	
疾風	*	1	85	–	3	*自己的速度會減弱	
祝福（ブレス）	60	1	80	–	6	會影響攻擊力和魔法力	
奇怪的攻擊	10-70	1	95	–	5	*攻擊程度為最大HP－現在的HP	
報復（仕返し）	*	1	90	–	4	*攻擊程度為（最大HP－現在的HP）×2	
報仇	*	1	85	–	8	–	
ANGEL RING（エンジェルリング）	20	4	85	–	8	–	
DEVIL CROSS（デビルクロス）	20	4	85	石化	50	8	–
放毒（毒吐き）	15	1	90	毒	45	3	–
摧眠曲（子守歌）	15	1	90	睡眠	45	3	–
MEDUSA•EYE（メデューサ・アイ）	15	1	90	石化	15	3	–
花粉	10-70	1	85	睡眠	50	6	–
增強之波動	回復	1	100	增加自己的攻擊力	100	2	–
守護之波動	回復	1	100	增加自己的守備力	100	2	–
速動之波動	回復	1	100	增加自己的速度	100	2	–
魔法之波動	回復	1	100	增加自己的魔力	100	2	–
集中之波動	回復	1	100	增加自己的命中力	100	2	–
注視（にらむ）	10	1	90	減低攻擊力	80	2	–
壞話（わるぐち）	10	1	90	減低守備力	80	2	–
詛咒（のろう）	10	1	90	減低速度	80	2	–
怨恨（うらむ）	10	1	90	減低魔力	80	2	–
令人討厭（いやがらせ）	10	1	90	減低命中率	80	2	–
攻擊力吸收	20	1	80	增加自己的攻擊力、減低敵人攻擊力	75	4	–
守備力吸收	20	1	80		75	4	–
速度吸收（素早田吸收）	20	1	80		75	4	–
魔力吸收	20	1	80		75	4	–
自爆	150	1	100	–	–	6	自己也會受到傷害
無念	999	1	100	–	–	4	將自己的HP換取MONCOM玉
CORE BASTER（コアバースト）	999	1	100	–	–	10	自己也會受到傷害
破邪聖劍	105	1	75	–	–	10	–
瞬殺光波	35	3	80	–	–	10	–
死天滅殺	28	4	80	–	–	10	–
天魔最終	75	1	100	減低命中率	60	10	無視敵方的守備力
邪神奉擊	45	3	80	–	–	10	自己也會受到傷害
敲（叩く）	25	1	95	–	−3	–	
撓（ひっかく）	25	1	95	–	–	3	–
兔子天國•R（ウサギ天國•R）	40	5	50	–	–	10	–
壼LASER（壼レーザー）	30	2	100	–	–	6	–
CURE AURORA（キュアオーロラ）	15	4	100	–	–	7	–



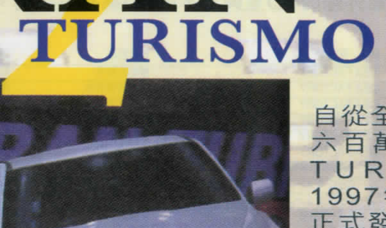
■在戰鬥中，每個回合完了後也會補充一些MONCOM玉。

TEXT：怪傑

GRAN TURISMO 2

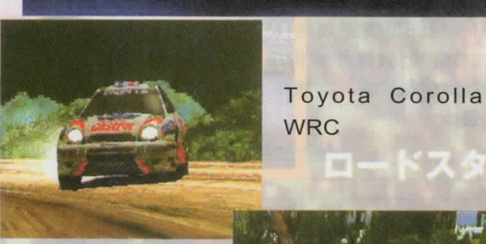
鍊車樂趣盡於此

PS	
製造商：SECI	
售價：未定	發售日：預定9月
容量：CD-ROM	記憶：未定
RAC/MEM	





自從全球銷量高達六百萬的《GRAN TURISMO》在1997年12月23日正式發售之後，相信已有不少人被它那種真實性及玩法等吸引着，而他們亦同時希望其續集的來臨。在四個月前，SECI終於正式發表《GRAN TURISMO 2》的開發，使喜歡它的玩者為之雀躍。現在其公佈了的有：遊戲中登場的車種將會由前作的146種(包括同年不同型號)、大幅度增加至今集400種以上，只單看這個數字已經令人感到愕然，而賽道方面則會有20條不同的賽道，供讀者與強勁的電腦或朋友作激烈的比賽。不過遊戲中的模式將會和前作有點不同，增加了RALLY、DRAG個兩個新比賽模式，使遊戲性更加多完化。



Toyota Corolla WRC



Peugeot 106



Subaru Impreza WRX

特多車廠

由於在前作只有日本及數間外國汽車製造商，而很多玩者都希望能夠使用其他沒有登場的外國車廠汽車，所以開發人員在此方面增強。汽車生產地共有6個，而車廠則會有32間、其中更有些為人所熟悉的Honda、Jaguar、Mercedes-Benz等等，由於每個車廠均會有不同汽車型號及款式，所以遊戲將有400款車種之多，而下面的是會在遊戲登場的32間車廠：

美國：Chevrolet、Dodge、Ford、Plymouth、Shelby、Vector

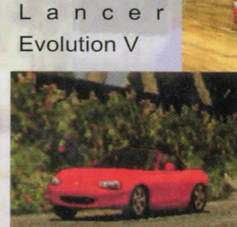
日本：Honda、Toyota、Subaru、Mitsubishi、Mazda、Nissan、Daihatsu

意大利：Alfa Romeo、Flat、Lamborghini、Lancia

英國：Aston Martin、Jaguar、TVR、Rover、Vauxhall、Lister

德國：Audi、RUF、BMW、Voikswagen、Mercedes-Benz

法國：Renault、Citroen、Peugeot、Venturi



Mitsubishi Lancer Evolution V

Mazda Roadstar RS



Nissan Skyline 25GTS



Nissan Silvia spec-R

Peugeot 406 Coupe



Nissan Skyline 2000GT-R

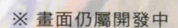


Nissan Fairlady 240ZG

音效



開發人員力求將現實的車種完全地搬進遊戲中，除了在遊戲畫面質素、車種外型結構等視覺效果上下功夫外，亦會將當中的汽車引擎聲音效果增強。由於引擎的聲音會因設計、種類及馬力等而有所不同，所以開發人員會為每款車種進行收聲，使讀者在比賽時更會投入。



※畫面仍屬開發中

BY：非洲　　協力：福田

古惑狼賽車（暫稱）

CBR

PS	
製造商	SCEI
容量	CD-ROM
發售日	預定99年　售價：價格未定
MEM/對應	DUAL SHOCK/RAC/MPLY

遊戲在剛剛過去的E3也有展出過，而且也頗受注目哩！遊戲以古惑狼以及在這系列中出現過的其他角色作賽車，遊戲是在要賽道上「不擇手段」地對付你的對手，以奪得冠軍爲目標。

各式各樣的賽道

遊戲中可以在很多不同的地方作賽，如遺跡、沙漠和雪地等這一些地方，而且每一個賽道都有着特別的地方。不知道會否有另一些更有趣的地方呢？







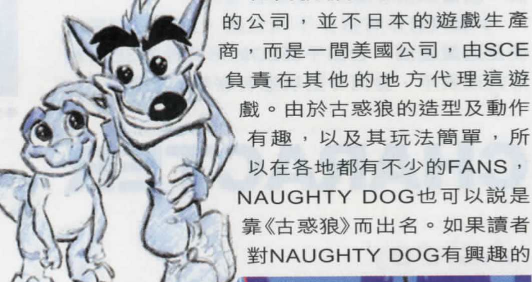
魅力所在

遊戲最大的魅力便是可以多人同時進行，最多可以有4名玩者一同玩的啊！比賽中，玩者可以得到各種有趣的道具，用它們來「招呼」你的對手便最好不過了，真的很期待會有什麼抵死的道具。另外在遊戲進行的時候是可以隨意改變視點，務求令玩者能以最佳狀態進行比賽。



NAUGHTY DOG

是開發《古惑狼》這遊戲系列的公司，並不日本的遊戲生產商，而是一間美國公司，由SCE負責在其他的地方代理這遊戲。由於古惑狼的造型及動作有趣，以及其玩法簡單，所以在各地都有不少的FANS，NAUGHTY DOG也可以說是靠《古惑狼》而出名。如果讀者對NAUGHTY DOG有興趣的話，可以到其HOMEPAGE（http://www.naughtydog.com）遊覽一下，看看會有什麼古惑啦！





■在《古惑狼3》中也有過賽車的MINIGAME呀



■遊戲的4人對戰畫面

TEXT BY MS



約在2年半前，《WiLD ARMS》推出後捲起一陣風；2年半後的現在，《WiLD ARMS 2nd IGNITION》宣佈推出，相信風會再一次捲起。一隻擁有愛與勇氣和希望的RPG再次降臨在PlayStation上。



OPENING MOVIE

在前作中擁有出色的OPENING MOVIE，今集也不例外，現在就為大家欣賞一下。

新的物語再現…



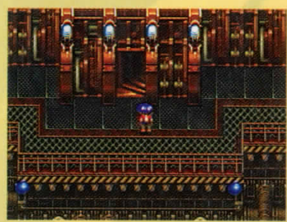



WORLD

《WILD ARMS 2nd IGNITION》的故事舞台在一個叫法魯佳亞(ファルガイア)的世界裏，雖然與前作的世界名字相同，但是兩者的世界觀並不一，那只是兩個平行共存的世界而已，由於故事方面與前作無直接的關係，所以這集可說是另一個新的故事。

遊戲與前作一樣隊伍由3人組成，在遊戲初段時，玩者先選擇3個角色，分別進行他(她)們的初段故事，當玩者完成這3位角色的初段故事後，就會與前作般3人便集合起來。

今集與前作有很多不同之處，其中最明顯的便是遊戲畫面，它由平面2D的形式改為3D立體形式來表示，從而令到玩家有嶄新的感覺。


◆前作以2D畫面來表示


◆今作以3D畫面來表示

SYSTEM

在前作中遊戲最大的特色，相信是每位角色均有自己專用的物件(グッズ)，如前作札古專用的結他般，而今作也有繼承這個系統，相信今集的迷宮會因改為3D而更加複雜和有趣。


◆札古利用結他

◆今作的女主角可放出火球

至於在戰鬥方面，由於現時的資料太少的關係，所以只能在圖片上作估計。在圖片中可看出基本上的戰鬥系統與前作沒有太大的分別，畫面質素比前作好就不在話下，其FP(即FORCE POINT)也有保留下來，而能不能召喚出守護獸，到現時為止也不是十分清楚了！


◆今作的戰鬥畫面比前作更有迫力

CHARACTER

Ashrey

他就是今集的第一男主角，自幼已充滿着夢想的他是維持治安的鎗士隊隊員之一，年19歲，而且擁有很強的正義感。

使用的武器：鎗劍


◆是位萬能型的戰士，有如前作的羅迪般。

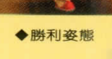
◆勝利姿態

Lirka

一位未成熟年僅14歲的魔法師，利用卡片來畫出簡單魔法陣來驅動各種魔法。她還擁有豐富的感情，其喜怒哀樂的變化很大，是位樂天派的少女。

使用的武器：雨傘


◆其職業名與前作的西西莉亞相同，只是武器改用雨傘。


◆勝利姿態

Blood

身為特A級罪犯的他，雖然個性非常沈默，但他對於爆擊物卻非常在行，在5年前他曾成為內戰的英雄，不過也因為在和平時代大量屠殺人而成為罪犯。

使用的武器：拳


◆只有他前作的札古有不同，他完全是力量型的戰士。

◆勝利姿態

MONSTER

在前作中，所有BOSS的外型均設計得很有心思，今集同樣是沒有缺少這點，而且還是由丸山浩氏設計。


◆カリヴォス

◆グレマルギー

TEXT：小璘

勇者鬥惡龍 杜魯尼可大冒險2~不思議迷宮

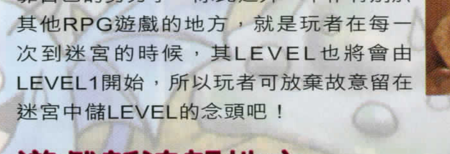
肥胖胖的叔叔之冒險旅程再次展開了

PS	製造商：CHUN SOFT／ENIX	
	售價：未定	發售日：預定今秋發售
	容量：CD-ROM	記憶：未定
	RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK	

不思議迷宮始祖又來了

大受歡迎的《杜魯尼可大冒險~不思議迷宮》從超任版在93年首次推出以來，終於在今年秋季推出第2集了。它其實是不思議迷宮類型遊戲的始祖來，而主角杜魯尼可原本是在著名RPG遊戲《DRANGON QUEST IV》第3章中的一個武器商人，後來以他作主角，就成了現在的《杜魯尼可大冒險~不思議迷宮》了。

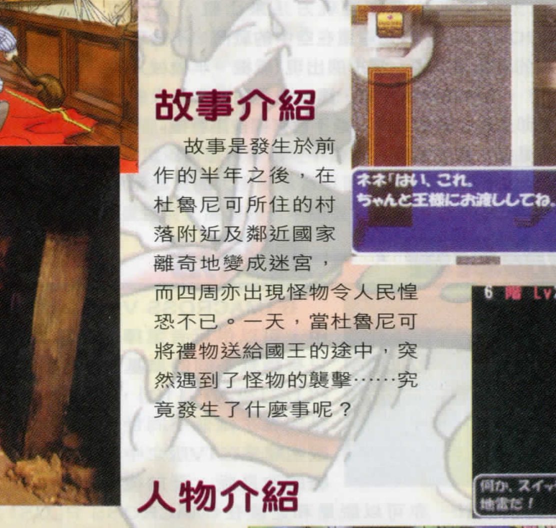






遊戲特色

不思議迷宮最特別之處，就是每次的迷宮地形也不同，玩者是無法知道下一個地圖將會是怎樣，所以如果想找到道具的話，便要靠自己的努力了。除此之外，本作有別於其他RPG遊戲的地方，就是玩者在每一次到迷宮的時候，其LEVEL也將會由LEVEL1開始，所以玩者可放棄故意留在迷宮中儲LEVEL的念頭吧！



故事介紹

故事是發生於前作的半年之後，在杜魯尼可所住的村落附近及鄰近國家離奇地變成迷宮，而四周亦出現怪物令人民惶恐不已。一天，當杜魯尼可將禮物送給國王的途中，突然遇到了怪物的襲擊……究竟發生了什麼事呢？



遊戲新追加地方



迷宮是遊戲最重要的地方，所以本作的迷宮將是全新製作，而迷宮的種類共有8種。另外除了前作已有的道具和怪物將會繼續出場外，當中亦會增加不少新種類，相信這會使玩者能有一種耳目一新的感覺。

人物介紹

杜魯尼可

本作的主角，為了見到在不思議迷宮中的珍貴寶藏，而關閉了自己經營中的商店。他的好奇心十分旺盛，特徵是擁有鬍鬚和大肚子。



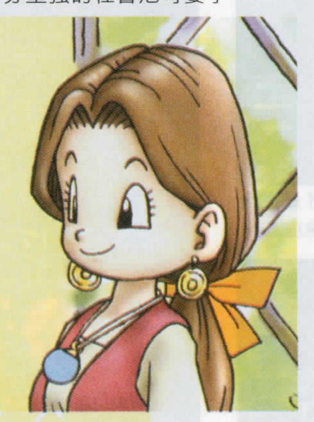
波波諾

他是杜魯尼可的兒子，十分活潑可愛和很喜歡冒險。



妮妮

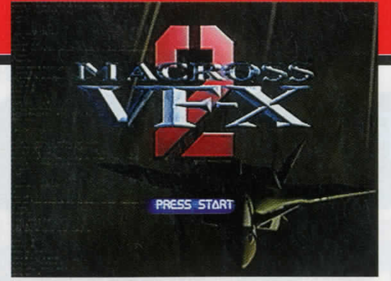
守護「幸福之箱」的人，她是一位十分堅強的杜魯尼可妻子。



國王

雖然身為一國之君，但很喜歡改變自己的形象並在村中遊玩；曾經也到過不思議迷宮中探險。





TEXT：天下一之無責任男

點解機械人都識飛！？ MACROSS VF-X 2體驗版

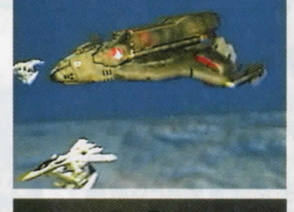
和前作完全不同的玩法

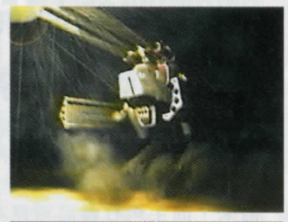
大家還記得在之前推出過的《MACROSS VF-X》嗎？好玩嗎？這個問題相信大家也會有不一樣的答法，有的人會説那遊戲的遊戲性不錯，不過戰機和機械人「穿牆過壁」的技倆便真是相當嚇人，那麼，新的《MACROSS VF-X 2》又會是一怎樣的遊戲呢？

其實，《MACROSS VF-X 2》可以説是和前作完全不同的一射擊遊戲，因為在遊戲方法方面是截截然不同的。首先以遊戲的基本遊玩方法來比較，這次的《MACROSS VF-X 2》是着重在空中的戰鬥，不論玩者所駕駛的戰機是以哪一種形態出現（戰機、半機械人、機械人），也會在空中作戰，這點便是和前作最大的分別，亦即是説在遊戲之中，是不會有機會讓戰機「着陸」的，這是鐵一般的事實，相信不少讀者對這種設定一定會感到非常不滿！

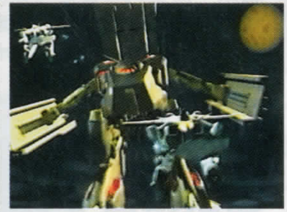


單看OPENING，大家可以留意到主力的賣點竟然放了在可以作3段變形的機體「MONSTER」身上，那麼，遊戲本身的賣點又究竟是甚麼呢？







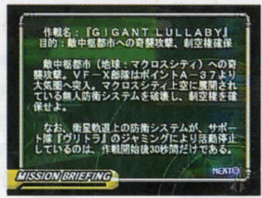


兩部戰機．一種玩法



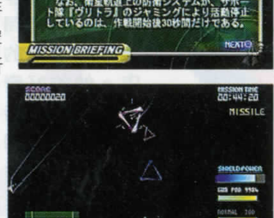
在《MACROSS VF-X 2》的試玩版之中，可以供玩者選擇的戰機其實不多，只有兩款不同的韋基利分別是「VF-1 X-PLUS」和「VF-11B」，這兩部戰機可以説是代表了兩個不同世代的韋基利，前是很明顯是在TV版之中出現的VF系列的戰機的改良版；至於後者，便是極之類似「VF-4」的設計，亦可以説是和之後在《MACROSS PLUS》之中的「VF-19」有點相近的戰機。

戰機雖然不同，不過，在玩法上其實是沒有兩樣的，在每個MISSION之中，會有一些特定的任務和目標，而在試玩版之中只有一個MISSION，而目標亦非常簡單，便是要保持着絕對的「制空權」，亦即是説要擊倒在空中出現的「所有敵人」。



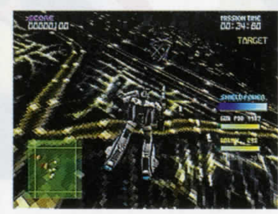


在遊戲之中，敵人會是以小隊的形式出現，每個小隊的指揮官機是「VF-11」，其速度和戰鬥能力也是比一般的戰機出色，是極難對付的敵人，至於一般的敵機，其實只要成功的將他們「LOCK-ON」，基本上他們是必死無疑！



在遊戲進行其間，玩者是不用擔心自己的韋基利會墜毀，因為遊戲本身的設定是非常古怪的，玩者的戰機是永遠在版圖的中間，而敵人才是完全的自己之身，所以就算是「加速」，玩者也不會感覺到任何的速度感，這是非常正常的現像，大家不用感到驚奇。





畫面解說

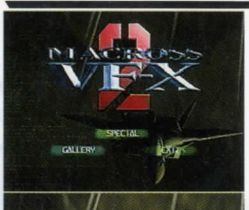
在遊戲之中可能大家只是在不停的狙擊敵機，根本不知道在畫面之上的是甚麼，玩者就讓筆者為大家簡述一下：



1. 導彈LOCK-ON表示（紫色）
2. GUN POT（機關砲）瞄準顯示（紅色和藍色）
3. 分數
4. 雷達
5. MISSION時間
6. 現在的視點模式
7. 防護罩能量（HP）
8. GUN POT（機關砲）剩餘彈數
9. 飛彈剩餘彈數
10. 推進力

註：除指揮機外，其餘的敵人是會在一定時間之後自行撤退
當敵人是在撤退之時，視點是不會追着他們的
當機關砲的彈數是0之時，只能作單一的發射
當彈的彈數是0之時，便不能再次發射

有點「離奇風味」的畫廊



在試玩版之中還有一個「GALLERY」，在那 有一些「角度」非常古怪的畫，其實這些全是在OPENING之中的插畫，這些畫的而且確是相當的美麗，不過，有的實在是令人大感不解，當然，之中有不少是相當精采的作品，大家欣賞這些畫嗎？









製造商：BANDAI VISIAL
發售日期：未定
售價：未定　記憶：未定
PlayStation/ STG/ MEM

TEXT BY機動戰士MS



熱點新作

續·《機戰》迷必買之作
超級機械人大戰COMPLETE BOX

序



收錄了《第二次超級機械人大戰》、《第三次超級機械人大戰》及《超級機械人大戰EX》之經典名作，名為《超級機械人大戰COMPLETE BOX》之遊戲終於誕生在PlayStation上，在96期已為大家簡單介紹過過去三作之中的故事及系統，由於過往三集的系統不一，所以在收錄此三作時會將系統統一化，舊有的系統也會被除去。發售日將近，為了讓讀者先睹為快，現在就為大家介紹一下。

遊戲系統



收錄了三集不同系統的《機戰》，將會採用《超級機械人大戰F》的基本系統，即是說其玩法就如《F》一樣，只是故事和機體有所不同。這系統的所有強化配件均會在打倒特定敵人時取得，在每話結束時便是改造機體的時間，接着就是每一話的開端，進入主故事EVENT，最後返回與敵人戰鬥的地圖畫面。

故事EVENT
↓
出擊
↓
戰鬥MAP
↓
改造機體

遊戲基本流程

改進的畫面

每一集《機戰》推出時，其畫面均會有作出改進，今集也不例外，而且每集均會有不同的視窗，即是說《第二次超級機械人大戰》、《第三次超級機械人大戰》和《超級機械人大戰EX》會不同的視窗表示己方和敵方DATA，這樣一來玩起來也不覺得悶，還有嶄新的感覺。


◆第二次

◆EX

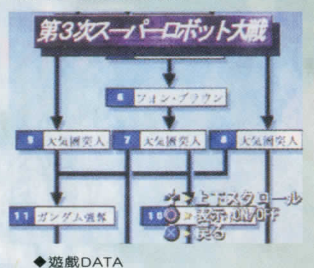
MAP兵器

自從在《第二次》初次推出MAP兵器後，它便成為了《機戰》中最重要的角色，有不少情況，非靠MAP兵器不可，在這作中MAP兵器更為人重視，而且為以新的方式來表達機體使出MAP兵器，每當玩者使用MAP兵器時，畫面的中央均會表示機師的樣子，還加入配音，從而使到戰鬥更加迫真。

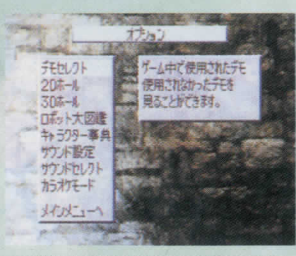

◆魔裝機的MAP兵器

HISTORY of SUPER ROBOT WARS

在第二隻DISC裏，所收錄的就是在《機戰》中曾出現過的角色或機體之DATA，那兒分別擁有卡拉OK模式、機械人圖鑑、人物事典以及最受人注目的對戰模式，這種模式自從《第一次》之後，就沒有再次出現過，這次可說是遊戲最大的買點，幻之戰鬥也從這兒開始。



◆遊戲DATA



◆機械人圖鑑和人物事典全在OPTION

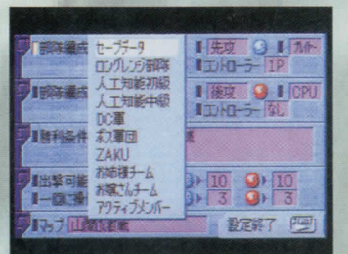
追加新強化配件

強化配件在《機戰》中是不能輕視的角色，可是由於過去三作的強化配件比較少，從而令到玩家有很大的限制，為了令遊戲更加多樣化，在這集中會採用《F》的所有強化配件，而且更會追加兩個新的強化配件，當然《第二次》、《第三次》和《EX》也會有。


◆取得強化配件方法與《F》相同

傳聞中的對戰模式

這個「對戰模式」共有21個TEAM給玩家選擇，製作對戰時的對手或自己的隊伍，不過也可以利用玩家的SAVE DATA來參與對戰，決定好一切後就需要決定戰場，而戰場總共有11個，不論是宇宙、荒地或地球均可選擇，這時會出現阿寶VS阿寶的情況啊！


◆也可利用SAVE DATA來參與對戰



超級機械人大戰COMPLETE BOX

REPORTED BY：JELLY LAI

最新戰況 front mission 3

フロントミッション サード

PS	製造商：SQUARE
	發售日：預定99年夏
	售價：價格未定　容量：CD-ROM
	MEM/對應DUAL SHOCK/SRPG

在98期《遊戲誌》筆者已介紹過遊戲的一些資料，現在有新的情報，當然是要介紹給大家啦！



ANOTHER SIDE

在《FRONT MISSION 3》中是分為兩個故事的，玩者可以透過不同的分支，而走向遊戲中不同的路線，而主要影響路線的人都會是ARISA及EMMA。遊戲中稱這系統為「DOUBLE FEATURE SYSTEM」，玩者選了的路線會影響到日後可以得到的武器，以及我方在戰鬥時時戰力。

M.I.D.A.S

M.I.D.A.S(Matter Irradiation Type Dissociate Acceleration System)。M.I.D.A.S EMIR KRAMSKOI(EMMA)曾在她18歲時，發表過的金原子核綫之新種放射線理論。這新理論是將人工核綫以及放射線進行分離加速，這樣便會產生強大的能量，這便是EMMA開發出來的「物質放射型分離加速系統(M.I.D.A.S)」。而於這系統中，核心的運動很不穩定，有產生爆炸的危險，而且威力十分強大，

可以製造出比核彈更強的可怕武器。

一天，在USN阿拉斯加基地中有人奪取了M.I.D.A.S，而日防軍橫須賀基地方面便發生了神秘的爆炸事件，相信是跟M.I.D.A.S的複製品有關

M.I.D.A.S
Matter Irradiation Type Dissociate Acceleration System

DENNIS WEIKATH

年齡：35歲
身高：180cm
體重：75kg
國籍：USN
職業：F.A.I.成員

跟EMMA一樣都是因為橫須賀基地的爆炸事件，而派到OCU日本進行調查。性格耿直，絕對不會接受一些自己不喜歡的任務。在故事開始的初段，會跟和輝一起行動。但究竟F.A.I.給他的真正任務是什麼便沒人得知了。

CHARACTERS

武村伊佐夫
年齡：42歲
身高：178cm
體重：74kg
國籍：OCU日本
職業：OCU日防軍少佐(技術士官)

和輝的父親，處事十分認真，對子女的管教很嚴謹，所以不喜歡和輝跟五亮交往。因為愛國而加入日防軍，懂得不少的武術，很喜歡小孩子。雖然經常跟和輝不和，但心中是很愛他的，是一個好父親。

LUKAV MINAEV

年齡：28歲
身高：185cm
體重：78kg
國籍：USN
職業：F.A.I.成員

能夠冷靜處理任務的優秀成員，DENNIS的上司，會跟DENNIS一同行動，比較高傲的性格，沒有太多人喜歡他。但是他絕對一個好上司，而且深得DENNIS的尊敬和信賴。

YUN REIFA





年齡：17歲
身高：155cm
體重：45kg
國籍：OCU新加坡

為了賺取金錢而從事各種的間諜活動，其他的詳細資料仍是不明。知道的便是她在小時已失去雙親，自小便要自力更生，可能這樣便改變了她對事物的價值觀，她覺得「錢便是一切」。

SPY



F.A.I.連邦情報局

在USN成立的時候，成員國要求將美國的間諜機關重組成為連邦情報局(F.A.I.)，將C.I.A.、N.S.A.及D.I.A.組成F.A.I.。分為處理國外諜報活動的外報部，進行國內活動的內報部。

C.I.U.連邦中央情報局

從事內外兩方面的諜報活動，是OCU內立獨立的組織。堅守着對OCU中央政府完全中立的方針而行事，負責揭發各部門的不法事件。C.I.U.的活動範圍是世界性的，每一個國家都會他們的成員，一般人都稱C.I.U.的成員為「CARD」。而C.I.U.最近便對OCU軍進行調查。

CIU
The Central Intelligence Service of Union

CIU Headquarters Office

BY：非洲

熱點新作

~天上之門~
ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS II

PS
製造商：KONAMI 容量：CD-ROM
發售日：預定99年7月15日
售價：370港元
MEM/對應DUAL SHOCK/SRPG/行貨

不知道讀者可否記起KONAMI三年前推出過《VANDAL HEARTS》這一個SRPG呢？現在便介紹這系列的最新作《VANDAL HEARTS II~天上之門~》，FANS們不要錯過這遊戲啊！

遊戲背景

這一集故事是發生於在被4大列強的洛克蘭大陸（ログナント大陸）之上，而開始的地方便是在勒多蘭王國（ナトラ王國）邊境的波拉達村（ポラー夕村）。遊戲的主角約舒亞（ヨツュア），是波拉達村村長的兒子，而女主角雅迪露（アデル），她波拉達村貴族的千金小姐。在一次邂逅過後，兩人對對方都產生了好感，但是約舒亞便因為自己的身份問題，所以不敢高攀，另一方面雅迪露對他的熱誠，令他難以忘懷。這便是遊戲的序幕了。

新系統

前作中，玩者完了一個回合的行動之後，才會到敵人行動，現在玩可以設定回合開始時角色行動的次序。而新系統「DUAL TURN」，是同種類的遊戲沒有的，DUAL TURN是一個新的回合系統，在戰鬥時每當我方角色行動一次後，便會輪到敵人的行動，當敵人行動完了之後，玩者便可以命令其他的角色行動，這是跟一貫的SRPG不同。



地型效果

一般的戰略遊戲也有地型效果之分，在有高低差的地型戰鬥時，站在高處的一方是比較有利的。這遊戲也不例外，而且不同的戰鬥都會有這一些地方，所以在戰鬥時應該盡量利用這一點作優勢呀！



大陸之戰

洛克蘭大陸這一片大陸是由「神聖尼路溫迪亞教國（神聖ニルヴァディア教國）」這一個超級大國所統治，在其統治之下，人民的生活都十分安穩。後來，隨着異教徒及破戒僧的增加，教國的權力開始轉弱，之後終於展開了「分斷戰爭」這一場內戰。到了約舒亞的年代，洛克蘭大陸便由勒多蘭王國（ナトラ王國）、教皇領尼路溫迪亞（教皇領ニルヴァディア）、韋路蘭芝共和國（ヴェルナンツェ共和國）及蘇拿．艾基奧尼重帝國（ゾーラ．アルケイオニ重帝國）這4個強國所統治，創立了一個新的時代。



約舒亞

波拉達村的農夫的養子，在小時失去了雙親。其後被叔父的村長收養了，在長大了之後成為了盜賊團「紅之狼」的首領。



雅迪露

貴族的後裔，自小便受到嚴謹的教育，在認識到約舒亞之後，家　對她的管教也放寬了，好勝心強的好，很多時都會跟約舒亞爭執。



■遊戲中華麗的魔法效果

Presented By：山寺良牙

PS
製造商：DATAM POLYSTAR
發售日：予定7月發售 價格：5800日圓
記憶：PocketStation 9 Block
SLG／PocketStation（必需）

Roommate～井上涼子～

涼子、妳回來了！



自從在Sega Saturn上推出此實時同居戀愛育成遊戲——《Roommate～井上涼子～》系列後，廣受好評的新類型之餘還推出了數個關連系列；可惜以往顧於PlatStation機能上的關係，不能移植。不過現在PlayStation的用家終於嘗到這遊戲的魅力，這絕對是拜PocketStation之恩賜，今期便借機介紹一下PlayStation版的《Roommate～井上涼子～》。

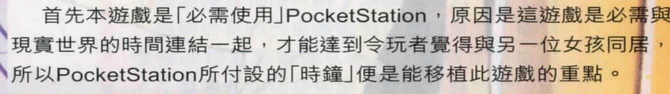









首先本遊戲是「必需使用」PocketStation，原因是這遊戲是必需與現實世界的時間連結一起，才能達到令玩者覺得與另一位女孩同居，所以PocketStation所付設的「時鐘」便是能移植此遊戲的重點。









遊戲特色及玩法方面，若各位以往有看本人攻略的話大可知道，不如說說有關的更變點吧！





另外在遊戲時間方面，今作玩者完成整個遊戲的時間是Sega Saturn版的一半，亦即是39日。雖說遊玩時間是短了一半，但所發生的事件及對白並沒有因此而刪減，反而更會有PlayStation版的新事件出現，即是說事件的發生頻度會更加密，分分鐘調校時間也調不了。此外亦會有很多新加的對白，對於玩過舊版的玩者玩新版時，絕不會令人覺得是新瓶舊酒。

而移動方面，再不會是Sega Saturn版的3D播片移動方式，而是採用Sega Saturn版「2、3、W」的2D選擇地點移動，而且在畫面上也可以看到涼子的所在地點，大可不用「盲沖沖」。




最後想說的

便是今作用來作記憶用的PocketStation，不只是用來記憶這般簡單，也可以將涼子帶出街玩，究竟想說甚麼？那就是將記憶記到PocketStation後，便用誰它玩到一些小遊戲來賺取金錢，賺得的錢可以用來買禮物送給涼子，從中可以改變其好感度，不過有關小遊戲的實況還未公佈。








另外就算不完小遊戲，涼子的一舉一動也可以在PocketStation的畫面上看到，例如：上學、睡覺、吃點心、聽音樂……等，各色其色種類繁多，絕對令看者百看不厭。

TEXT：小璘

海のぬし釣り —宝島に向かって—

PS 製造商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE／PACK-IN-SOFT
售價：4800日圓　發售日：預定7月發售
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK，FISHING CONTROLLER

海邊垂釣～朝向寶島去～

求你可讓我的願望達成吧！

前言

釣魚遊戲《海邊垂釣》系列又出新作了，這次會以能達成願望的魚和一對感人的兄妹情作故事中心；另外此作強化了舊有的系統，令遊戲更吸引。



■你又可釣到多大的魚呢？

模式介紹

遊戲主要以賣出釣回來的魚並利用賺取到金錢來添置新的釣魚器材，有STORY MODE和FREE釣魚MODE兩種，STORY MODE將會以兩兄妹作主角的故事來進行遊戲，共分為7版；FREE釣魚MODE則沒有限制，讓玩者自由地釣魚，最適合未熟練釣魚人士練習。

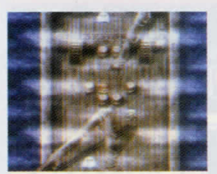


■STORY MODE

故事簡介

STORY MODE分前後編，總共有四個結局，結局有所不同是在於玩在遊戲開始時與人談話中得到不同的情報令情節作出分歧。前編是講述妹妹幸子因患得重病，令到家人也十分關心她的病情，後來得知只要釣到傳說之魚「海之主(ぬし)」便可達成任何心願，為了讓幸子的病康復，所以哥哥光一便四處找尋此魚，其後更乘坐幽靈船向南海的「寶島」進發，誓要釣到傳說之魚令妹妹痊癒。後編則講述妹妹幸子有一天在夢中見到哥哥為了自己的病，在四處找尋傳說之魚時失去蹤影，她因此而耿耿於懷並決定帶着虛弱身體找回哥哥，究竟哥哥會在哪裏呢？







■因為幸子的重病令她的一家人也十分擔心。



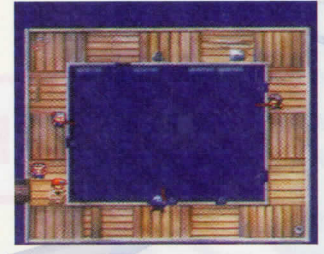
■為了妹妹，無論多辛苦也要釣到傳說之魚的！

強化了的系統

既然是推出新作，當然不只僅創作新的故事那麼簡單啦！此作當然加入了一些新元素。

讓初學者練習釣魚技巧的場地

遊戲的其中3版安排了練習用的釣魚池，供初學者訓練釣魚技術，那裏除了可以用作練習外，釣到的魚還可將之賣出從而增加金錢。另外還設有教授釣魚的老師，他將會傳授有關釣魚時所需要注意的事項，如釣魚時應該使用之魚餌等等，令初學者更容易熟習釣魚技巧。



■在這個系列中新出場的釣魚池

■讓我釣魚老師教教你釣魚的道理啦！

知道魚的影子代表什麼魚類嗎？

於此作出場的魚類約有100種，在海中讓玩者識別魚類的魚影也由上集的3種增至6種以上；而為了讓玩者清楚魚的種類，當玩者成功釣魚後便會將有關魚的資料(如魚長、釣到的機會率和所需魚餌等)和釣到的地區記錄在釣魚記事簿中，所有資料能夠一目瞭然，相信這一定令遊戲更富娛樂性。



魚影的種類

屬於身長不超過40CM的小魚，牠十分普通而將會大量分佈在每版的海中。



屬於身長超過40CM和身形細長的魚，如刀魚等。



屬於超過1M身長的大魚，由於身形巨大相信要成功釣到也比較困難。



屬於身形扁平的魚類。



屬於身長不超過40CM、身形細長和價值頗高的魚，十分容易上釣。



除了魚類以外的海洋生物如章魚、墨魚等，由於十分容易上釣所以適合初學者用來練習垂釣方法。



與動物之間的好感度

除釣魚之外，與動物戰鬥也是遊戲一部份，牠們總有25種不同種類的動物出場。此作新加入了與動物之間的好感度，如玩者對某種動物的好感度高的話，當遇到其他動物襲擊時，牠們便會出手相助，因此不要以為一見到動物也要與牠們戰鬥，提高牠們的好感度也會對自己有幫助。在戰鬥畫面中將會有四種指令：「不理會牠(無視する)」、「向牠打招呼(挨拶する)」、「給一些東西與牠(何かあげる)」和「攻擊牠(殴る)」，玩者可因應自己的需要和能力而作出選擇。

*圖片屬開發中畫面　

TEXT BY神皇



POCKET DUNGEON

隨時隨地也可玩的RPG！



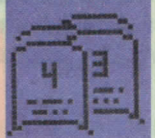
製造商：SCEI
售價：2800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：15 BLOCKS
RPG/MEM/Pocket Station專用

前言

一隻RPG遊戲大多數也要花很長的時間遊玩，對於上班一族或求學時期的朋友來説，他們對於這類遊戲可説是又愛又恨！但隨著科技的進步，這種心情已經能夠解決了，大家快快拿出Pocket Station，一起進入這個可愛的RPG世界吧！

城鎮中的街道地圖

A-遊戲中的迷宮之一，怪獸的能力頗高，若沒有足夠實力的話，請勿隨便進入。





B-在這裏玩者能打探各種情報，對冒險有很大的幫助。

C-能改變玩者運程的地方，若覺得運程不理想便來這裏逛逛吧！



D-玩者可在這裏觀看已登錄了的怪獸資料，方便找尋尚未被捕捉的怪獸。

E-在冒險途中捕捉了的怪獸，可帶它們到這裏進行登錄，登錄後便可以在PS上觀看它們的立體型態。

F-玩者在遊戲中的遊玩時間、最大攻擊力和最大防禦力等也會被記錄在這裏。

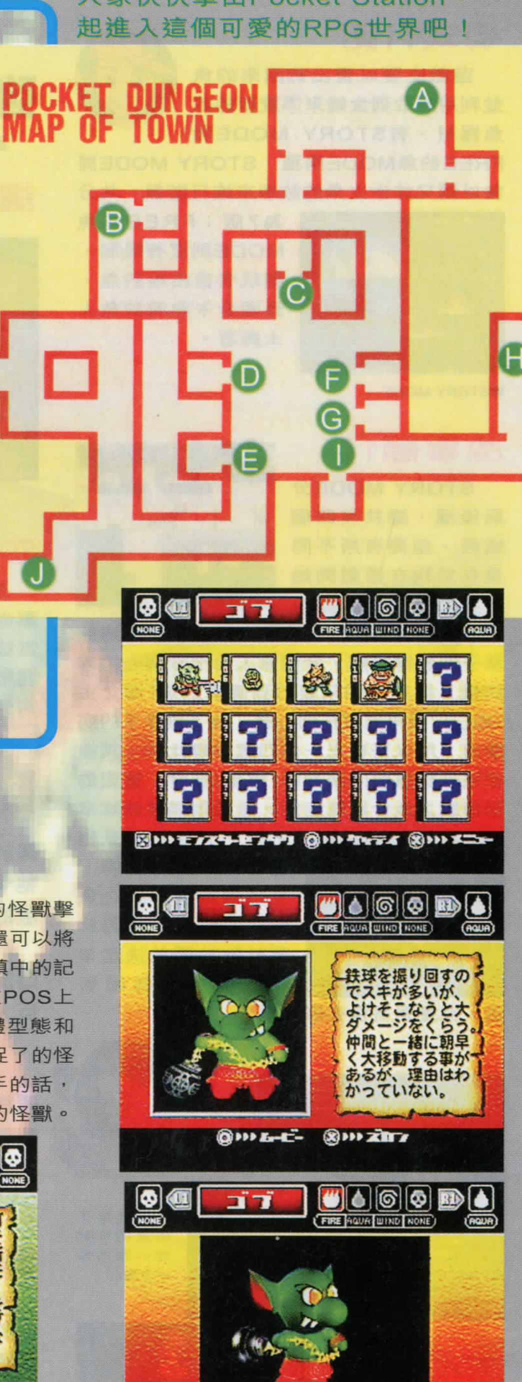
G-遊戲中能回復體力的方法只有兩種：等級提昇或使用回復藥，所以在冒險前應在這裏購買，以備不時之需。

H-最初進行冒險的迷宮，應在這裏好好鍛鍊提昇等級，以便應付未來的強敵。

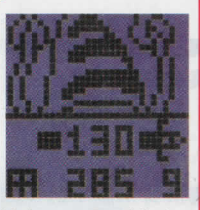
I-在這裏能查看玩者的運程，運程的好壞會影響會心一擊的機率，而運程是會隨着時鐘來改變。

J-若不是對自己的實力充滿信心的話，便不要進入這迷宮，因內裏全是一些實力強橫的敵人，還是先好好鍛鍊自己吧！





戰鬥系統



這遊戲採用了回合制的戰鬥系統，在每個回合裏敵我雙方會輪流攻守，當進入戰鬥畫面時，玩者會看見畫面下方顯示兩條能量棒，上面代表敵人，下面則代表玩者。兩條能量棒的數值是影響着玩者的攻擊力和防禦力，舉例説：玩者是攻擊的一方，能量棒的數值若比敵方愈高，便代表該回合玩者的攻擊給予敵人的傷害愈大，相反玩者的攻擊對敵人便起不了作用。

而在能量棒移動之前，畫面上會有一個黑點閃爍着，若能量棒能停留在那個位置，玩者便能再按多一次能量棒（最多可按九次），至於之前所按的數值則會跟着增加，只要各玩者熟習這系統，便可對敵人作出一擊必殺的攻擊。

怪獸圖鑑

在迷宮中冒險時，當玩者將遇到的怪獸擊敗後，除了可獲得金錢和經驗值外，還可以將敵人捕捉，接着便可把它們帶到在城鎮中的記錄所進行登錄，登錄了的怪獸除可在POS上查看外，更可在PS上觀看它們的立體型態和詳細資料。除此之外，玩者更可將捕捉了的怪獸和朋友進行對戰，若大家想戰勝對手的話，便必需努力地在各個迷宮中找尋最強的怪獸。



BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX

TEXT：小璞

PS	
製造商：KONAMI	售價：182港圓
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK	
ACT/MEM/ANALOG CONTROOLER,ORIGINAL CONTROLLER	



考你眼明手快的捽碟遊戲

前言

近來有關音樂類型的遊戲如跳舞、鼓和結他機都很受歡迎，而帶這類音樂遊戲潮流的《BEAT MANIA》將潮流再推上高峰，而推出新作《BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX》。此作除了有前作已有的種外，還加入了一些新的歌曲種類，而已有歌曲更重新編排過，令人耳目一新。



隱藏歌曲

此作一如以往一樣是會隱藏歌曲出現，而今次的隱藏歌曲共有4隻，它們分別是「SODA」、「BEMANI HIT TRACKS」、「HELL SCAPER」和「HUNTING FOR YOU」，各位要努力把它們找出啊！

歌曲介紹

WINTER FANTASY~SAMPLE BATTLERS' HOUSE MIX~
REAL GARAGE
難易度：☆
BMP 120

E-GIRLIA
HIPHOP
難易度：☆☆
BMP 90



CLUB 115
ROCK'N TECHNO
難易度：☆☆☆
BMP 150



LOVEGIRL IN SUMMER ~GUHROOVY HARD CORE MIX~
BREAK BEATS
難易度：☆☆☆☆
BMP 96→190



GENOM SCREAMS
TRANCE
難易度：☆☆☆☆☆☆
BMP 150

YELLOW, BLACK AND BLUES
HIP AND SOUL
難易度：☆
BMP 96



LUV FOUNDATION
CROSSOVER
難易度：☆☆
BMP 106




MIRACLE MOON
J-GARAGE POP
難易度：☆☆☆
BMP 123



JAUNTY BOUNTY
COLLAGE TECHNO
難易度：☆☆☆☆☆
BMP 150

LUX TO ME (DISCO MIX) VERSION GOTTA
EUROBEAT
難易度：☆☆☆☆☆☆
BMP 154



DANCING PERCUSSION
RAGA ROCK
難易度：☆
BMP 123



NAHANAHA VS. GATTCHOON BATTLE
DJ BATTLE
難易度：☆☆☆
BMP 124→152→163



SODA
DRUM'N BASS
難易度：☆☆☆
BMP 160



BEMANI HIT TRACKS
NONSTOP MEGAMIX
難易度：☆☆☆☆
BMP 137→143→137



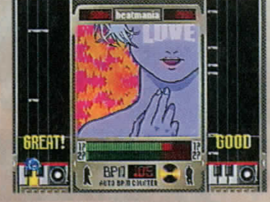
HELL SCAPER
GABBAH
難易度：☆☆☆☆☆☆
BMP 190→200



RVTK-1
BIGBEAT
難易度：☆☆
BMP 92



HUNTING FOR YOU
R&B
難易度：☆☆☆
BMP 105



MORE DEEP
FREE SOUL
難易度：☆☆☆☆
BMP 120



MANMACHINE PLAYS JAZZ~MIO2~
JAZZ ELECTRO
難易度：☆☆☆☆☆
BMP 114



HUNTING FOR YOU
R&B (HARD VERSION)
難易度：☆☆☆☆☆
BMP 105



TEXT BY神皇

厲害傳說



肉男的成長過程！

前言

一個成功的相撲手，其背後所付出的努力實非一般人所能忍受；一個出色的領導者，其付出的心力和精神也着實教人吃驚。而在這遊戲裏，玩者便能一次過體驗這兩種經驗，為將來的康莊大道做好準備吧！



遊戲方式

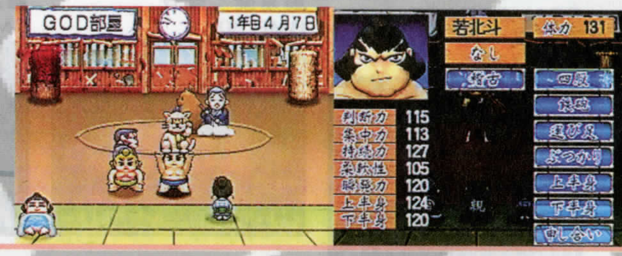
在遊戲中玩者扮演一間相撲道場的經營者，為了令生意蒸蒸日上，玩者便需好好訓練道場中的選手，令他們能在比賽中勝出賺取金錢，至於遊戲的流程是在經過半個月的訓練後便進行半個月的比賽。



當玩者將游標指向選手並按決定掣時，便會出現以下四種指令：

1）稽古

在遊戲進行時，玩者能替選手進行七種不同的訓練，而訓練是會減少選手的體力和體重，當選手的體力過低時其能力值便會降低，玩者要千萬留意！在遊戲中玩者能從商人處購買道具，於訓練時可使用這些道具加強鍛鍊的效果。



四股	提昇柔軟性和集中力的練習，並能將押、寄和掛技的等級上昇
鉄砲	提昇集中力和上半身的練習，並能將突技的等級上昇
運び足	提昇持續力和下半身的練習，並能將押、寄和掛技的等級上昇
ぶつかり	提昇瞬發力和持續力的練習，並能將押和寄技的等級上昇
上半身	提昇上半身和持續力的練習，並能將投、捻和反技的等級上昇
下半身	提昇下半身和柔軟性的練習，並能將押和寄的等級上昇
申し合い	提昇判斷力和瞬發力的練習，並能將押組手、投、捻和反技的等級上昇

2）ちゃんこ

要知道體重對一個相撲手是非常重要，當玩者發覺選手的體重下降，便可選用這指令替選手進食。

3）休養

日捱夜捱，就算是超人也受不了，使用這指令便可以回復選手的體力。

4）狀態

玩者能在這裏查看選手的各種資料如身體狀況、最近一年的成績、現在的稱號和各種技巧的等級。

在道場裏會有三位員工，他們能替玩者執行各種指令，玩者必需清楚他們的用處，方可令道場的運作得心應手。



親方



番付

查看現時相撲界的排行榜。

特訓

當選擇這指令後，玩者便能替道場中的一個選手進行特訓，而特訓的功能是加強該選手在進行中的訓練速度。

引退

若玩者發覺該選手的成績已開始走下坡，不想再浪費金錢的時候，便可選用這指令使他引退。

若者頭

玩者能在這裏觀看道場的總成績、所創的紀錄和總人數。



女將さん

要經營一間成功的相撲道場，當然要清楚收支的狀況，使用這指令便能對道場的經營狀況一目了然。

比賽方式

在比賽進行時，玩者能選擇該選手已學會了的技巧進行攻擊，而不同的技巧是會互相剋制的，玩者應該視乎環境的需要去選擇不同的技巧。



TEXT BY神皇

八神浩樹的 GAME-TASTE
心緒不靈的預感
波濤洶湧的追女仔遊戲！？



PS
製造商：KODANSHA
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P/SLG/MEM

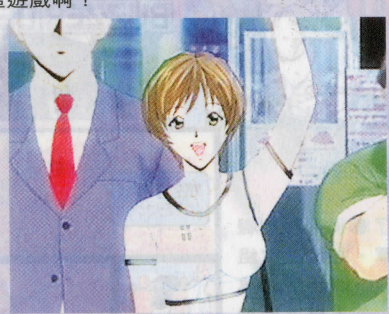
前言

不知大家有否覺得這遊戲中的人物有點兒熟口熟面呢？若大家經常看日本漫畫的話，應該對八神浩樹這位漫畫家不會感到陌生，他正是人氣漫畫《灌籃少年》的主筆，而這個戀愛模擬遊戲的人物設定正是出自其手筆，各位喜歡這位漫畫家的朋友，千萬不要錯過這遊戲啊！

故事

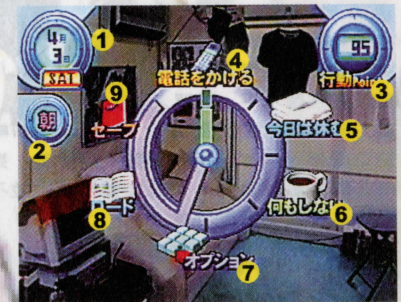
為了賺取半年後在外國留學的生活費，主角進入了一間知名的廣告公司工作，在剛上班的第一天，主角便已經覺得心緒不靈，感到將會有很多令人羨慕的事情發生在自己身上……


■高質素的開場動畫


■我能和這女孩約會嗎？

畫面指令介紹

1) 現在的日期
2) 時間帶，共分早上、中午、黃昏和晚上，不同時間會發生不同的EVENT
3) 行動POINT
4) 致電給已知道電話號碼的女孩
5) 回家休息，可回復行動POINT
6) 停止活動，回復少量的行動POINT
7) 進行各種如配音、背景音樂和音效等音量的設定
8) LOAD
9) SAVE



遊戲流程

開始遊戲時，玩者在輸入名字後便需回答十條的心理測驗問題，而答案將會決定主角的性格，這對主角追求女孩的過程做成影響，所以要小心回答。遊戲以一天作為時間單位，每天能作出四種行動，而每次行動也會扣去主角的行動POINT，若行動POINT變為0時主角便會生病，三天不能行動，所以玩者應時常留意行動POINT的數值。

約會時的指令

1) 和女孩談話，能緩和氣氛
2) 預約女孩用的指令
3) 查探女孩的時間表
4) 詢問該女孩的電話號碼
5) 和女孩即時約會的指令

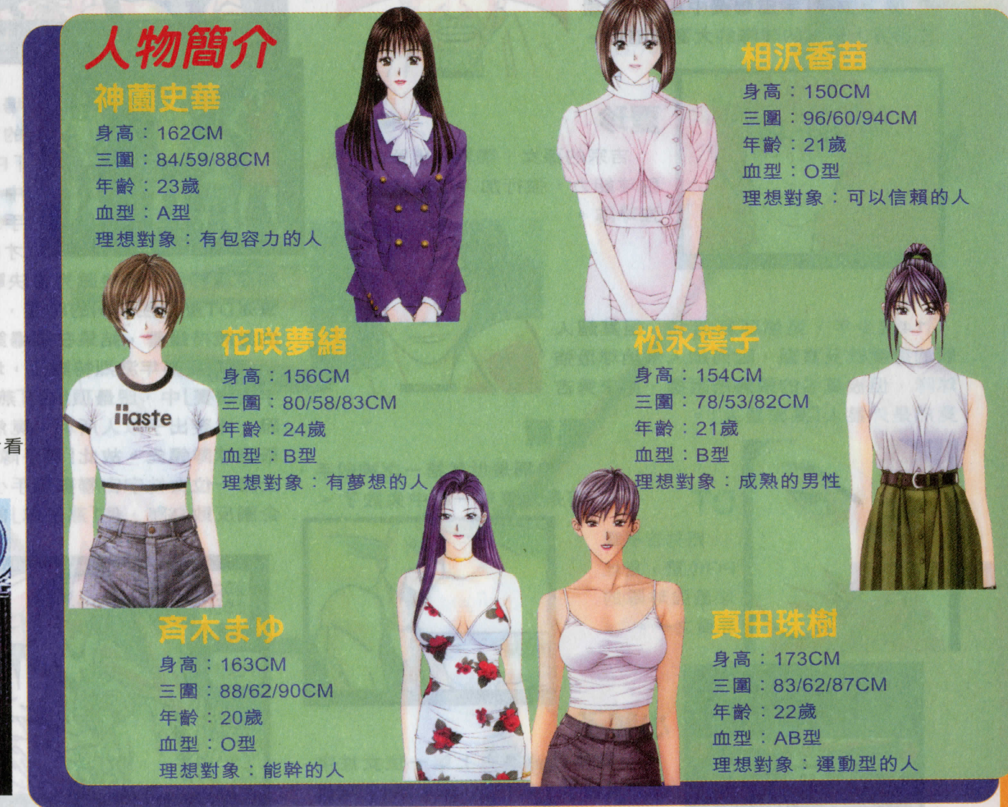


在街上

可選擇到各個不同的地方碰碰運氣，看看可會遇上心儀的女孩。



人物簡介



神薗史華
身高：162CM
三圍：84/59/88CM
年齡：23歲
血型：A型
理想對象：有包容力的人

相沢香苗
身高：150CM
三圍：96/60/94CM
年齡：21歲
血型：O型
理想對象：可以信賴的人

花咲夢緒
身高：156CM
三圍：80/58/83CM
年齡：24歲
血型：B型
理想對象：有夢想的人

松永葉子
身高：154CM
三圍：78/53/82CM
年齡：21歲
血型：B型
理想對象：成熟的男性

斉木まゆ
身高：163CM
三圍：88/62/90CM
年齡：20歲
血型：O型
理想對象：能幹的人

真田珠樹
身高：173CM
三圍：83/62/87CM
年齡：22歲
血型：AB型
理想對象：運動型的人

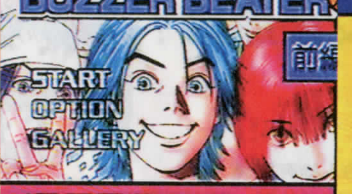
TEXT：AMANDA

BUZZER BEATER前編／後編

PS
製造商：SCE　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG／1人／MEM／對應ANALOG CONTROLLER（震動）／對應DUAL SHOCK（震動）

一切由籃球開始

近年來，電子漫畫越來越多，題材往往來自較出名的漫畫，內容與漫畫沒有分別，特點是圖畫內會有少量動作出現，另外亦加上了配音效果，改變了看一般漫畫的風格，使漫畫更生動和有趣。











故事的開始

籃球誕生後數百年的現今時代……於西曆2XXX年，在地球誕生的這種運動，擴展到整個宇宙。在技術水平、觀眾人數之多、受歡迎程度和苛酷之程度，與其他所有聯賽不能媲美，這就是宇宙最高峰的職業籃球聯賽。可是那種特權，並不存在地球上，英雄人物全部都是外星人。

登場人物介紹

吉宗

夢想要在「宇宙聯賽中取勝」而創立世界上最強的球隊的大富豪老翁。



夏珍

吉宗的孫女，憑着其出眾的射球能力，強行加入了地球最強球隊。

秀吉

14歲少年，雖然藉藉無名，但其超人般的速度被受賞識，因而加入了地球最強球隊，但被莫名的頭痛所困擾，原來秀吉竟然是外星人「高爾星人」。

馬爾

自稱是世界第一之神射手，可是跟夏珍一戰中失敗了。



DT

跟秀吉爭奪PG位置，是地球最強球隊的球員之一。



小鴨子

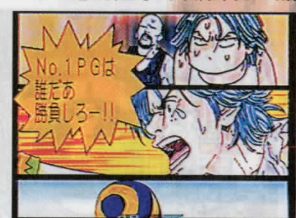
手腳修長，是史上第一位女性宇宙聯賽選手，現在為「燕子隊」的隊員

一億元的開始

有一位大富豪老翁吉宗為了奪得最強的職業籃球聯賽「宇宙聯賽」的冠軍，故此決定組成地球上最強的球隊，舉行了一個超過50萬人以上參加的預選，選出了12名隊員！

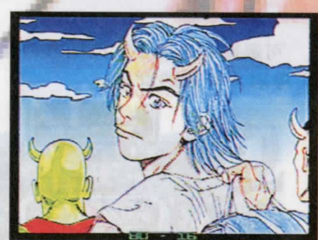
因為吉宗的孫女，以及自己被錄用為青年球員而對這球隊不滿的秀吉，故此向正式球員挑戰。夏珍以拿手的射球贏了馬爾。

而秀吉則想爭奪PG位置，自稱為「我是NO.1PG」的選手不斷出現，釀成一場PG爭奪戰的開始。而「PG決戰」中，有4名選手上場，但天才DT把羅斯和亞漢打倒，最後跟秀吉決戰。被認為會是DT壓倒性勝利的時候，秀吉卻在數分鐘內成長了，一場能力極限的激戰持續着，結果在這場第2次選拔賽中，所有成員都合格。



忍耐了半年激烈特訓後，地球最強隊伍在宇宙聯賽次一級的組織「小宇宙聯賽」中，跟最頂級的「燕子隊」對戰。比賽出乎眾人所料，竟然是地球最強球隊領先。故此「燕子隊」派出史上第一位女性宇宙聯賽選手小鴨子，企圖反敗為勝，使「燕子隊」的形勢漸入佳境。地球最強球隊終於派出秀吉上場，但秀吉被莫名的頭痛所困擾，原來秀吉竟然是外星人「高爾星人」







TEXT：AMANDA

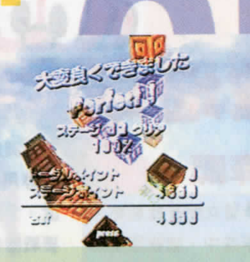
KULA QUEST

會跳會走小皮球

PS	製造商：SCE	發售日：發售中
	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
	PUZ／2人／MEM／對應ANALOG	
	CONTROLLER（震動）對應DUAL SHOCK	



■當完成指定的版圖時，可選擇使用不同款式的小皮球


■當成功取得版圖所有物件時，可得特別分數（PERFECT）



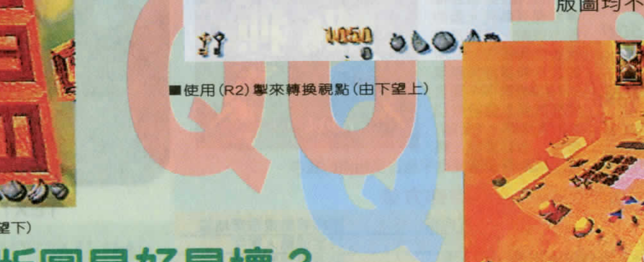
■使用（SELECT）來觀看整個版圖

前言

球類運動可算是世界上最多人玩的運動之一，不論大小、款式或種類也有很多，但是球自己會行會走，大家可能未見過，而今次所介紹的《KULA QUEST》就是連小皮球也能東奔西走，活動自如的遊戲。

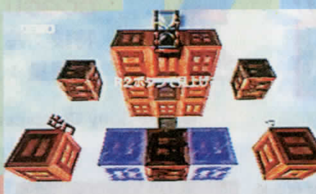
不可思議的3D立體空間

《KULA QUEST》是以一個不可思議的3D立體空間作為藍圖，在一小片浮於空中的地面上，玩者需要在限定的時間內，以控制着一個小皮球，在每一版圖上取得設於不同位置的鑰匙，再到達出口為過關。玩法看似很簡單，但往往令玩者難以完成任務，由於玩者所控制的是一個小皮球，所以只能在地上以轉動的形式作移動，而地上更有一定的吸力，小皮球最多只能跳一步；而另一方面，版圖上亦設有不同類形的阻礙物，以防礙小皮球前進，使遊戲的難度提高了。


■走得快、好世界

■有鑰匙點走呀

■未走得住呀


■使用（R2）掣來轉換視點（由下望上）


■使用（R1）掣來轉換視點（由上望下）

小試身手有成就

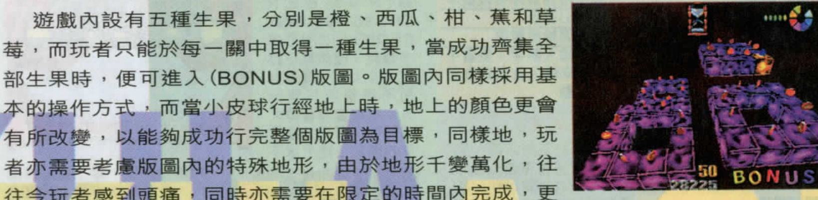
遊戲模式分為三種，單打（1 PLAYER）、雙打（2 PLAYER）和練習（LESSON），在單打（1 PLAYER）方面，遊戲以故事模式進行，在遊戲開始時，更可選擇不同的難度進行，分為（EASY）、（NORMAL）和（HARD）三種，以配合不同玩者的需要。遊戲內每一關的版圖均不同，由最初較淺易的第一版開始，而每過一關更將難度加深，關數達150版之多；另外設於每一關上的阻礙物也相應增加，阻礙物也多達20種，使遊戲有更多的變化。

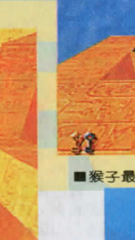
至於雙打（2 PLAYER）方面，可供2名玩者同時進行，他們要在限定的時間內，控制着小皮球，以最先取得鑰匙後再到達出口分勝負。

若玩者已能將單打（1 PLAYER）的故事模式完成，想挑戰更高的難度；又或對遊戲並不熟識，想練習一下才開始，不防進入練習（LESSON）模式，這裡包含了所有特殊物品，必定能令玩者有意外的收獲。

（BONUS）版圖是好是壞？

遊戲內設有五種生果，分別是橙、西瓜、柑、蕉和草莓，而玩者只能於每一關中取得一種生果，當成功齊集全部生果時，便可進入（BONUS）版圖。版圖內同樣採用基本的操作方式，而當小皮球行經地上時，地上的顏色更會有所改變，以能夠成功行完整個版圖為目標，同樣地，玩者亦需要考慮版圖內的特殊地形，由於地形千變萬化，往往令玩者感到頭痛，同時亦需要在限定的時間內完成，更要取得版圖上的所有金錢，使遊戲有着一定的困難。




■猴子最愛吃的東西


■唔知似唔似橙

■唔知有冇變壞呢？


■究竟還個是否南瓜？


■好新鮮哦

蛋仔砌圖



TEXT：砌磚者福田

PS	
製造商：SCE	
售價：4800日圓	發售日：99年5月20日
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PUZ／2人／MEM／對應DUAL SHOCK	

喂喂喂 用蛋救地球

哎呀，點解會有蛋從天而降嘅？

在某一個地方裏，頭上長着紅色奇怪髮型的哈米正等待着女朋友杜莉絲，就在這時天空突然轉暗兼發出巨響，原來有一個巨蛋浮在半空中，這枚巨蛋就是哈米曾經拯救過的蛋蛋星。這時忽然有大量的蛋掉到地上，破殼而出的動物們向哈米求救説垃圾軍團的Mud Migo竟然復活了，為了地球和蛋蛋星，哈米加油！

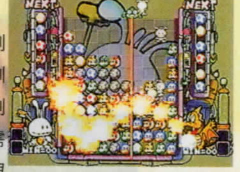
遊戲規則

和市面上的墜落型砌磚遊戲相似，《蛋仔砌圖》都是只要將3枚或以上相同款式的動物方塊貼近便可消去之，與及當動物方塊消失後若能令其他方塊消去就會產生連鎖。不過，它的獨特之處是在於設有未破殼前的蛋形方塊，玩者無法直接消去這種蛋形方塊，唯有先將同色蛋蛋作垂直撞擊令它破殼變回動物方塊，此外還有懲罰對手用、需要靠鄰近有蛋蛋撞擊來變回蛋形方塊的石蛋方塊。補充一點，若想玩得更有效率就必需借助境界線推移和角色特技之特性。

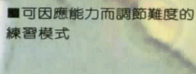


三大模式介紹

在標題畫面按START進入遊戲後，玩者可進行的模式分別有充滿劇情性的故事模式、讓2名玩家互相挑戰的對戰模式和訓練專用的練習模式。故事模式與對戰模式均是採用3盤2勝制度，分別在於對戰中可使用所有登場角色，至於故事模式則需要戰勝特定對手才能選用牠們，而練習模式方面會根據限時與否分為「練習」和「特訓」兩種。



■2人對戰，可選用各登場角色



■可因應能力而調節難度的練習模式



登場角色一覽

無論是故事模式抑或對戰模式，玩者都可選擇不同的角色來使用，每人除了擁有各自的特技外產生連鎖時給予對手的石蛋數量亦會不同。



HERMIE
特技：沒有
石蛋量：極多

TRISH
特技：魅惑
石蛋量：普通



GOGGU
特技：冷風
石蛋量：多

WINGU
特技：旋風
石蛋量：少

一向以製作《COTTON》系列及一些趣味性作品而聞名的生產商SUCCESS，最近又有新的舉動，推出一系列簡單而有趣的作品《SuperLite 1500 SERIES》，而且更以1500日圓的低廉價格打入市場。至於今次為大家介紹的首三個作品，分別是專為智力遊戲愛好者而設的《Vol.1數獨》、《Vol.2 NUMCRO》和《Vol.3畫匠PUZZLE》，全部絕對價廉物美，保証大家目不暇給！

PS	
製造商：SUCCESS	
發售日：發售中(5月27日)	價格：1500日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PUZ	MEM　對應ANALOG
CONTROLLER(震動)	對應DUAL SHOCK(震動)
製造商：SUCCESS	
發售日：發售中(5月27日)	價格：1500日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PUZ	MEM
製造商：SUCCESS	
發售日：發售中(5月27日)	價格：1500日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PUZ	MEM

TEXT：KOTARO

《數獨》

《數獨》是集合推理和運算兩種元素的智力遊戲，目的是要玩者在表格(9×9)中的直行和橫行分別填上1至9的數字，而且無獨有偶九個區域(3×3)亦要填上1至9的數字，令到直行、橫行，以及每個區域也不能出現相同的數字。

例題

如果依據縱橫相連和區域限制的定理，圖中記號方格位置的正確數字，必定就是「8」，因為數字相連的直行、橫行及區域也沒有出現「8」的數字，亦沒有出現矛盾的情況，所以正確數字的結論就是「8」

MODE SELECT

雖然《數獨》的遊戲玩法是比較簡單，但是遊戲模式方面就一點也不馬虎，基本共可分為以解決二百條問題為目標的「沈著MODE」及帶有故事和MINI GAME兩大元素的「御話MODE」。

操作方法

方向鍵	游標移動或選擇地點
○掣	決定或輸入數字
×掣	取消或消除數字
□・L2・R2掣	轉換假設數字，按着不掣放時為消除假設數字
△掣	MENU表示
START掣	遊戲開始或暫停
L1・R1掣	選擇輸入數字，按着不掣放來輸入方向則為游標移動

《NUMCRO》

《NUMCRO》(此為「NUMBER CROSS」縮寫)這款CROSS WORLD填字遊戲，雖然真正難度並非太高，但是對於不甚精通日語的人，或許會有着很大的隔膜，所以如果閣下自問對日語生字不太靈光的話，就不要勉強進行。至於玩法方面，其實亦十分簡單，其中骨架裏的直行和橫行均代表一個有意思的生字，而玩者只要將直行或橫行中的數字方格傳譯返回相對的文字，然後如此類推便可。

操作方法

方向鍵	游標移動或選擇地點
○掣	輸入決定
×掣	取消或消除文字
□掣	切換輸入文字的顏色或STAGE SELECT畫面中PLAY DATA表示
△掣	MENU表示
L1掣	數字檢視
R1掣	提示
SELECT掣	按着不掣放來輸入方向時為畫面位置的調整
START掣	遊戲開始或暫停

《畫匠PUZZLE》

《畫匠PUZZLE》這款PUZZLE遊戲，相信大家都不會陌生！其中玩法也非常簡單，就是只要根據表格上方和左方的數字提示，利用法則推理技巧，在適當的空格中填上顏色，從而找尋圖畫背後的答案！

操作方法

方向鍵	游標之移動
○掣	決定選擇項目或注入顏色
×掣	在沒有可能的方格上留下「×」的記號或關閉視窗
△掣	在有可能的方格留下假的顏色記號或預覽問題MENU畫面
□掣	消除顏色
SELECT掣	機能MENU
L1・R1掣	略過題目

TECHNIC

CHECK 1

首先，可以透過數字的提示(超過圖畫比例一半以上的數值)入手，來確定方格重疊的範圍

CHECK 2

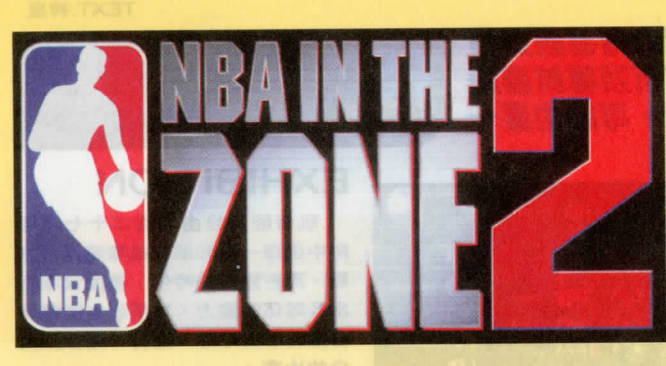
確定方格以後，就可以將方格兩側沒有可能的方格位置填上「×」記號

CHECK 3

提示數字多於兩個以上時，玩者可以嘗試將數值較細的一方數字，假定在兩端，然後推斷數值較大一方數字的重疊範圍

CHECK 4

如果在茫無頭緒，又不能確定方格正確位置的時候，玩者則可以使用假定方法的位置測試出兩者上會否出現矛盾，大大減低可能方格的數目



詢眾要求，《NBA IN THE ZONE》終於也推出第二彈了，今集除保留了前作裏受讚賞的系統外，還增加了多種新的要素，令這隻本來已很出色的遊戲更趨完美，何況KONAMI出品的運動遊戲一向也是信心的保證，相信這遊戲定必會掀起一番熱潮！

製造商：KONAMI
售價：7800日圓
發售日：發售中　容量：96M
SPT/1～4P/



■極具迫力的入樽畫面

這遊戲收錄了98至99年度NBA球員的最新資料，所有球員也會以真實姓名在遊戲裏登場，令到玩者的投入度大增，另一方面今集也加強了畫面的效果，務求令玩者在遊玩時更臨場感。

沒有了JORDON的NBA！

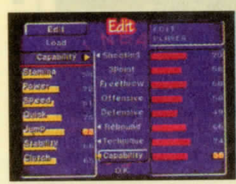
自由配置陣式

前作中攻防陣式是被限制了的，但在今集裏玩者可自行從30種攻守陣式中選擇8項配置在不同的按鈕上，使到比賽時的變化更大，更具真實感。



■要小心選擇攻守陣式

更真實的 EDIT 模式



在今集的EDIT模式裏面，可設定的項目比前作多出10種以上，其中更可以對彈跳力和耐力等這些仔細能力作出設定，令到遊戲的像真度大增。

■ 創造一個出色的球員吧

4人同時作賽

一個人打機始終也略嫌乏味，若能和一班朋友一起進行比賽，定會大大增加當中的樂趣，快快準備四個手掣，邀請朋友們回家作賽吧！



■快傳球給我



■和朋友們決一勝負

VIRTUAL PROWRESTLING 2

誰要試試我的倒頭樁？！

TEXT BY神皇



在N64上好評如潮的摔角遊戲《VIRTUAL PROWRESTLING 2》終於在一年多後的今天推出其續集，除了出場人數和招式得到大幅的強化外，畫面的表現也比上集更加出色，這隻被全日本職業摔角聯會認同的遊戲，定能令FANS們熱切期待！

製造商：ASMIK
售價：未定
發售日：99年夏季　容量：未定
1～4P / SPT / MEM / 對應震動PACK



以實名登場為賣點

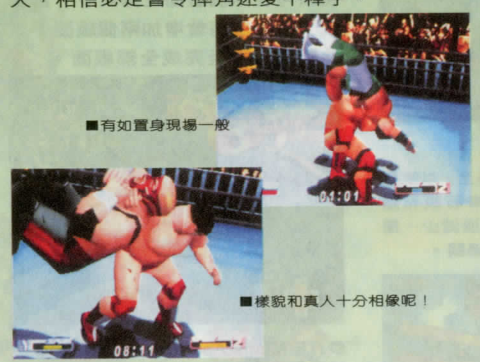
在《VIRTUAL PROWRESTLING 2》內所有出場的選手也是真有其人，而他們全都會以實名登場，至於總登場人數更接近100人，相信必定會令摔角迷愛不釋手。

千變萬化的招式

在今作中出現的招式總數多達1,000種以上！而各選手的招牌必殺技也會在遊戲中再次展現在大家眼前，各位喜歡摔角的朋友，是否感到雀躍萬分呢？

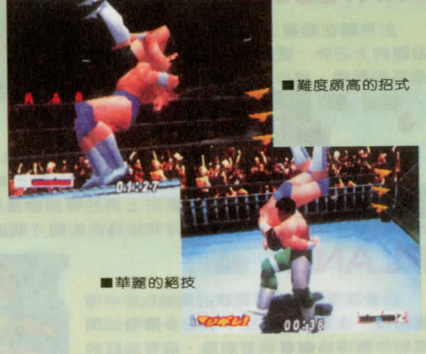
EDIT MODE

前作中大受好評的EDIT MODE，在今集裏將會得到大幅的強化，而可供設定的項目包括名字、外型、能力值和絕技等，玩者可創造一個屬於自己的選手，向全日本的職業摔角手作出挑戰！



■有如置身現場一般

■樣貌和真人十分相像呢！



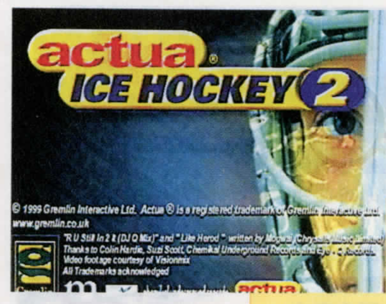
■難度頗高的招式

■華麗的絕技



■努力設計一個滿意的選手

TEXT:神皇

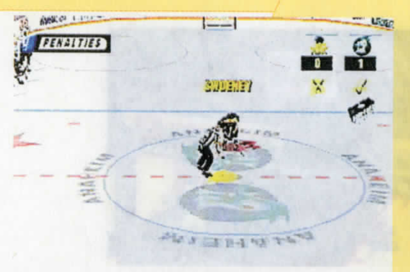


夏日炎炎，不知各位讀者有甚麼消暑妙法呢？筆者提議諸位不妨嘗試這遊戲，幻想自己身歷其境，可能也是一個不錯的消暑良方呢！

PS
製造商：GREMLIN INTERACTIVE
發售日：發售中
SPG/4P/MEM/DUAL SHOCK對應/MULTI TAP對應

操作方法

方向鍵	球員移動
□	射門
×	傳球
△	加速
○	切換球員



■罰球技巧是很重要的練習

模式介紹

GHL MENU

在這模式中，玩者能進行五種不同的錦標賽，包括：GHL ON GBC、CUSTOMISE、52 GAMES、26GAMES和GHL PLAYOFFS。

■目標是總冠軍！

PRACTICE

玩者能夠在這模式中進行五種不同的訓練：

PENALTIES—練習射罰球技巧的地方。
BREAKAWAY—學習進攻模式的運用方法。
POWERPLAY—在人多的優勢下，如何向對方進攻的練習。
SHOOTING—練習射門技巧的地方。
TEAMPLAY—練習進攻和防守陣式。

ROSTERS

玩者除可以在這裏自由地為球隊設定不同的戰略外，還可以與別的球隊交換球員，快組成一隊屬於自己的明星隊吧！



■有多達八種不同的戰略可供設定

EXHIBITION

玩者能夠自由地從二十七隊球隊中選擇一隊和朋友或電腦進行對戰，而在選擇的時侯，畫面會顯示出各隊伍的能力，以便玩者能選擇合適自己的球隊，進行一場激烈萬分的比賽。



■四個朋友一起大戰，異常刺激



■有了他，便能組成我的明星隊了！

TEXT BY神皇

山中精靈打倒女巫！？ HUGO

PS
製造商：ITE MEDIA
發售日：發售中
容量：CD-ROM
ACT / 2P / MEM

故事

從前，山精HUGO和牠的妻子住在一個森林裏面的深處，有一天當牠們的三個孩子在門外玩耍時，突然有一條黑影在牠們的頭上出現，並且將HUGO的一家人捉走，究竟HUGO能否衝破重重障礙，救回牠的家人呢？

遊戲方式

這個遊戲以2D形式進行，合共有七版，而裏面則有兩個模式。TV VERSION和ARCADE VERSION。在TV VERSION裏，玩者可自由選擇版面來玩，而在ACRADE VERSION裏，玩者最初只可在兩個版面任擇其一，當完成了該版後將會增加兩個版面，如此類推，直至完成全部版面。

版面介紹

FOREST



■小心地上的捕獸器啊！

這一版的冒險旅程是在森林內，沿途有很多不同的陷阱如彈板、大石和捕獸器等均會阻礙玩者前進，要完全避開不是一件易事啊！

LUMBERJACK



■別被樹枝絆倒！

在這一版中，玩者身處於一條河流上，只要跳在不同的浮木上便可避開兩旁樹枝的攻擊，要注意站在浮木上太久可是會沉沒的。

SCUBA



■噢！被大魚咬倒了。

在水底裏潛行時，玩者要不斷避開迎面而來的魚兒和八爪魚等，需要留意自己的氧氣容量是否充足，接近用乾時記住浮上水面呼吸。

TRAIN

■行錯路，避無可避了！

在三條火車軌上，玩者要控制主角的手搖車移動，在不同的路軌上避開迎面而來的火車。

SKATEBOARD

■朋友，留意路面情況啊！

主角騎在滑板上，除要左右移動避開沿路的大石外，還要小心地面會出現很多頗長的裂縫，別掉下去啊。

MOUNTAIN



■危險，快避開那大石！

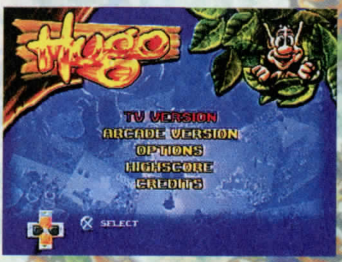
玩者要在不斷旋轉的山路上，以跳躍和橫閃的方式避開迎面而來石頭和斷崖，留意左上角的時間會慢慢減少，需要看準時間按特定的鍵才能過關。

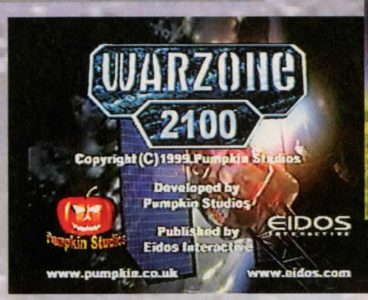
PLANE

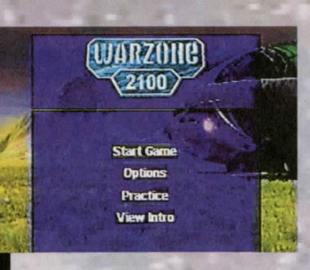


■咦，您會有炸彈在空中？

玩者要控制主角所駕駛的飛機在空中尋找出口，注意因為在空中有很多障礙如閃電和炸彈等妨礙着玩者前進，還有油缸的容量會不斷下降，所以要爭取時間啊。









TEXT：AMANDA



OPENING MOVIE





WARZONE2100 《C&C》新版？

前言

有玩開電腦的朋友都知道，這類型的即時戰略遊戲曾風靡一時，時至今日，各類型的即時戰略遊戲也隨即誕生，有《Red Alert》，《War Craft》，《Star Craft》等等。而本遊戲就以美國北面為背景，透過各類型的戰車來進行攻擊，玩法與《C&C》最為相似。

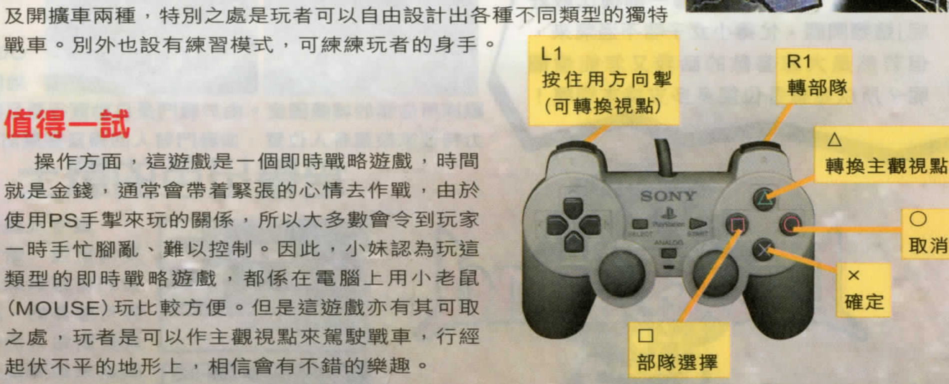


■多款建築物可供建設

■可選擇主觀視點來駕駛戰車

遊戲內容

進入遊戲內，可選擇不同語言，English、Espanol和Italian。遊戲本身以故事模式進行，透過每一關的不同Missions，來令玩者學習各類型的建設。也可以透過不同的難度進行遊戲，分為Easy，Normal，Hard三種，若大家認為易玩的話，大可以選擇Hard的模式，絕對是一個很大的挑戰。遊戲內有不同的戰車可供選擇，最初期只有機槍車及開擴車兩種，特別之處是玩者可以自由設計出各種不同類型的獨特戰車。別外也設有練習模式，可練練玩者的身手。



值得一試

操作方面，這遊戲是一個即時戰略遊戲，時間就是金錢，通常會帶着緊張的心情去作戰，由於使用PS手掣來玩的關係，所以大多數會令到玩家一時手忙腳亂、難以控制。因此，小妹認為玩這類型的即時戰略遊戲，都係在電腦上用小老鼠(MOUSE)玩比較方便。但是這遊戲亦有其可取之處，玩者是可以作主觀視點來駕駛戰車，行經起伏不平的地形上，相信會有不錯的樂趣。

SWING

TEXT：AMANDA





PS
製造商：SOFTWARE 2000
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PUZ／1人／MEM／ANALOG CONTROLLER(震動)／DUAL SHOCK(震動)

9種不同款式

數字人生？莫非我頭腦有問題？

美國人腦筋靈活，常常想出一些新奇特別的東西出來，往往令人摸不清，左想右想才能夠明白。而今次小妹所介紹的方塊遊戲，一心以為很容易玩，但是…

六合彩？

玩法

這個遊戲以4組天秤作藍本，透過設有數目字的顏色波波(好似六合彩咁嗎)，放置在天秤上，當有同等顏色的波波打橫平排成一直線時，那些波波便會消失。原理好似好簡單，但玩落又好似很複雜，因為天秤會計算左右兩邊的重量來作平衡，而波波是以數目字作為重量的，當左邊秤重量加大時，右邊秤便會上升，形成左右不平衡的情況出現，令玩者不能輕易地將顏色波波平排成一直線，有很多時候，更會將秤上的波波彈來彈去，彈到旁邊的天秤上，形成波波四圍飛的情況出現。(唔？有點兒想像成…)





特別號碼？

別外，除了天秤的平衡影響外，還加入了多達28種不同顏色的波波(莫非是特別號碼？)，每種特別顏色的波波都有其用處，好似有百搭、炸彈、石頭等等，唔好睇小嗰D波波呀，往往能夠令你起死回生，也能夠令你死無葬身之地。

易學難精

小妹自出娘胎以來，玩過無數的方塊遊戲，但從未玩過如此難玩的，由於要顧及天秤兩邊重量的關係，往往想爆頭也解決不了，令小妹白髮增添不少，好可憐呀！若大家自認IQ爆棚，腦筋靈活的話，不妨試一試。

TEXT：AMI
協力：福田、KOTARO

不知道大家喜不喜歡改變後的《POCKET情報所》呢？自上期推出後有不少朋友問我「最近到底有甚麼好玩的POCKET GAME」「買哪一部機比較好呢」這類問題，忙得小女子喘不過氣來，但若然是大家喜歡的話我又怎能偷懶呢？所以希望各位能多多支持本欄哩！

SRPG
發售商：KONAMI
發售日：5月27日
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆1/2
© BANDAI 1999

LAST STAND



世界觀



很久以前，突然而來的「魔王」令世界陷入破壞與混沌的境地，後來人類與亞獸合力之下終於在激戰中將魔王封印於黑暗的深處，令世上重獲和平。不過在數百年後，一名率領着勇士們的「英雄王羅奧」卻換走了魔王的封印，隨即招至死神來臨，並使其族人得到魔王的咀咒…而故事的主人翁阿里克王子與學生妹妹莉梨則是羅奧的子嗣。



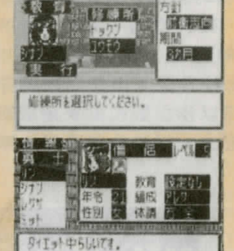


全自動作戰系統

本作的戰鬥系統和SRPG經典《傳說的OGRE BATTLE》有點相似，同樣是在偌大的地圖上移動和自動進行戰鬥，目的是解放被亞獸族所佔領的城鎮國度。由於戰鬥是自動實行兼且講究隊型上的編排，故此需要考慮成員之能力特性來設置各人位置，如專門替人回復及施展防禦魔法的僧侶就最好放到後方。

在云云WS的RPG系遊戲當中，《LAST STAND》確是其中一款較有看頭之作，除了頗討好的人設外它所強調的探索、育成及地圖攻略等要素，是近年同類賣座作品的共通點。在幻想色彩濃厚的遊戲世界內，玩者需要兼顧緊張的戰鬥場面、影響角色成長的訓練設定和尋找四散各地的出色戰士等各種不同行動，並非一般手提RPG能夠比擬。

培養出色的戰士



要令成員們變得更強，給予他們合適訓練是無可厚非的，因此針對每人的強弱處來鍛煉便可事半功倍。舉例，假如該成員是前鋒殺敵之才那麼最好便盡量提升其筋力，相反擅長魔法的則是魔力鍛煉，另外角色性格亦會對戰法有點影響。

藉轉職學新技能

當能力提升到一定程度時，玩者便可替角色轉職以學取較高層次的特殊能力，而每個職業都設有對應的上級職，如戰士可轉職為拳鬥士或騎士等。



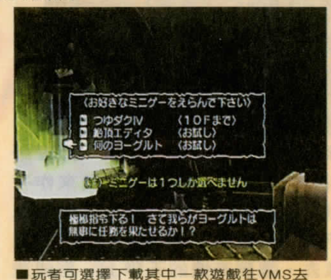
發售商：SEGA
發售日：7月15日
售價：5880日圓
期待度：☆☆☆
©SEGA ENTERPRISES LTD., 1999.

CLIMAX LANDERS VMS迷你遊戲特集

期待已久的《CLIMAX LANDERS》雖然延遲至下個月才發售，不過玩家們卻無需惆悵，因為可藉這個名為「持走迷你遊戲活動」來預先試玩部份迷你遊戲。在《CL》裏合共預設了逾10款不同形式的迷你遊戲，可將它們下載至VMS遊玩從而達到連動效果，譬如在小型迷宮RPG中獲得的金錢是可帶回主遊戲等。至於在今次活動裏玩者可選擇下載的迷你遊戲共有3款，但要留意由於下載遊戲所使用之VMS必需為全空狀態，因此便要預先清掉VMS內的所有記憶才可，接着把VMS插進手掣並在《持走迷你遊戲》目錄畫面選擇想下載的迷你遊戲，待資料傳送完畢便可拔走VMS。另外，目前有部份遊戲店（如旺角新機地）已提供這項下載服務，有興趣者可自備VMS去試試。



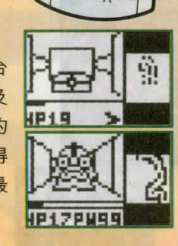
■《持走迷你遊戲》店頭用光碟的啟動畫面



■玩者可選擇下載其中一款遊戲往VMS去

3款迷你遊戲體驗版介紹

つゆダクⅣ（體驗版）



以無限自動隨機製成之3D立體迷宮作為舞台的REAL TIME求生式RPG，在帶備有限的食物及裝備下進入深不見底的迷宮去，除了沿途攔路的怪物外還可拾到不少寶物，至於通過迷宮後所得到之金幣則可放回遊戲本編去使用；本體驗版最多可前往第10層。

何のヨーグルト（體驗版）



主角是超越人類所能理解的謎之生物Yogurt，目標是要完成各種艱辛的極秘任務（？！），玩者需要觀察及引導牠完成任務，若輸入的指令正確就能提升其賴度，相反當扣至0時就會GAME OVER。

絶頂エディタ（體驗版）



在面積為48×32格的畫面上，玩者可發揮自己的繪畫天份隨意畫出各種圖案來，不知道你能否畫出這些質素的畫面呢？

鳴謝：SNK ASIA LIMITED

GB／SPT
發售商：任天堂
發售日：8月發售預定
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

MARIO GOLF GB





在上期已介紹過N64將會推出《MARIO GOLF 64》，而對應它的GB高爾夫球遊戲《MARIO GOLF GB》亦宣布暫定在8月左右推出，系統上主要採用N64版的基本設定，當玩者在N64時所取得之經驗值及登場角色是能夠帶到GB版本的，另外雖然機能上無法描繪出多邊形畫面，可是單憑色層差距已能看到地形上的高低起伏。本作相當強調故事性，玩者為了挑戰高爾夫球界名人MARIO而不斷進行比賽。

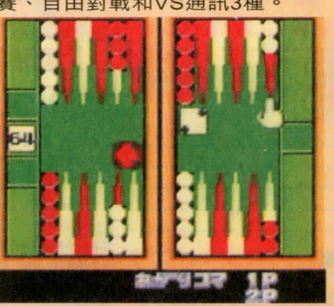


GB／TAB
發售商：ALTRON
發售日：7月發售預定
售價：未定
期待度：☆☆

BACKGAMMON



雖然規則傳統得可以，不過《BACKGAMMON》這款桌上遊戲仍然能吸引玩家去玩，只要最快將黑色或白色棋子搬移到自己的陣地便算勝方，頗考戰略運用的它每次玩時都會有新鮮感；模式方面有錦標賽、自由對戰和VS通訊3種。







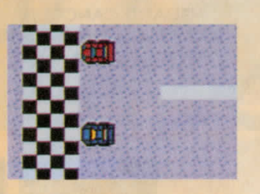
GB／RAC
發售商：TAKARA
發售日：7月下旬發售預定
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆



Q版賽車 Hyper Customable GB



繼PS、SS和N64後得意有趣的《Q版賽車》終於登陸到GBC了！玩法同樣是利用不同的部件來組合車子，以贏取各款賽事錦標為目的。登場部件方面像摩打、車軚、尾翼和泵把等超過200種，要應因賽道所需來作配合，此外還有GB版原創部作和能夠成長的生化部件「BIOPARTS」等，另一方面亦可利用對戰線和朋友作通訊對戰或交換部件。遊戲舞台是一個小鎮，像RPG那樣當前往四周的民居、神社和學校等便會有事件發生。



GB／PUZ
發售商：HUMAN
發售日：6月11日
售價：3800日圓
期待度：☆☆1/2

路卡 PUZZLE 大冒險



極考智慧的數字智力遊戲，在9×9合共81格的版圖內玩者需要輸入1至9等數字，以令橫行與直行不會出現相同數字，此外在每個3×3共9格的小正方框內亦不會有相同的數字；至於故事則說海豚BB路卡為返回故鄉尋找媽媽而到處去冒險。

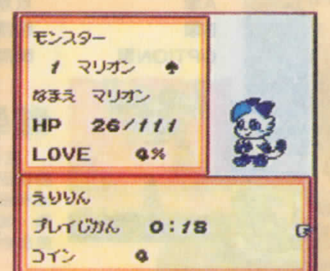


GB／RPG
發售商：KID
發售日：7月下旬發售預定
售價：3980日圓
期待度：☆☆

JAM JAM MONSTER



飼養罐頭怪物的育成式RPG，這和現時大熱的《POKEMON》有點相似，玩者需要向罐頭怪物給予合適的培育指令，以讓牠成長後能夠戰勝其他怪物。這隻遊戲有一個特點，就是設定了只限使用GAMEBOY COLOR來玩才發生的特別事件，它們在普通GB是不會發生的。



GB／PUZ
發售商：IMAGINEER
發售日：未定
售價：未定
期待度：☆☆☆

WETRIS GB (暫稱)



從N64伸延至GB的砌磚系作品，畫面當然由立體3D變成平面Quarter View，雖然看起來近似《俄羅斯方塊》但卻深奧得多，流水會不斷從地面滲透出來，唯一解救辦法便是利用方塊盡快填滿版面，否則當右下角顯示計一到達頂點就會馬上GAME OVER。





POCKET FIGHTING SERIES

餓狼傳說FIRST CONTACT



《餓狼傳說FIRST CONTACT》是繼《KING OF FIGTHERS》及《SAMURAI SPIRITS!》系列之後，又一移植至到NEO GEO POCKET之上的SNK經典格鬥作品，遊戲是以去年業務用大受好評的《REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEWCOMERS～》作為藍本，再經過改良而製成，所以不論遊戲的系統以至到移植度，也絕不比之前的兩大作品所遜色！



製造商：SNK
發售日：發售中(5月27日)
價格：3800日圓　容量：16 M
FIG/ 1～2P/ 對應LINK CABLE

基本操作

ANALOG STICK	↑	垂直跳躍
	↗	前方跳躍
	→	前進
	↘	蹲下前進
	↓	蹲下
	↙	蹲下防禦
	←	後退・站立防禦
	↖	後方跳躍
A掣	PUNCH拳攻擊(持續輸入為大威力攻擊)或選項決定	
B掣	KICK踢攻擊(持續輸入為大威力攻擊)或選項取消	
OPTION掣	遊戲開始及暫停	

POWER GUAGE



基本與前作相同，POWER GAUGE以擋格對手攻擊和使用必殺技而增加，其中共分三種狀態，包括使用BREAK SHOT的H.POWER(POWER GAUGE量超過一半)，使用超必殺技的S.POWER(儲滿POWER GAUGE)，以及使用潛在能力的P.POWER(儲滿POWER GAUGE和體力GAUGE低於一半)。

POWER GAUGE	H.POWER	S.POWER	P.POWER
BREAK SHOT	○	○	○
超必殺技	×	○	○
潛在能力	×	×	○

體驗報告

整體上相當出色，雖然速度感方面比起《KING OF FIGTHERS》系列仍有距離，而且亦刪去了原作中最重要的兩線系統，不過猶幸其他系統和元素也忠實地完全保留，所以可玩性依然是有，唯一垢病的是遊戲模式方面太過少，以及部份曾經在《KING OF FIGTHERS》中登場的角色，只是搬字過紙便就此了事，是比較令人失望的地方。

特殊操作

DASH	→→
閃避	←←
小跳躍	瞬間輸入↖or↑or↗
迴避攻擊	A+B掣
空中轉向	空中A+B掣
TECHNICAL RISE	倒地瞬間A+B掣
挑發	←or→+OPTION掣
共通COMBINATION 1	A・B・A
共通COMBINATION 2	B・A・B

TECHNICAL RISE

受到投技、BREAK SHOT、超必殺技和潛在能力以外的攻擊擊倒倒地時，立即以後跳起身的系統，能迴避對手的DOWN攻擊。





迴避攻擊

以迴避(上半身無敵)對手攻擊後即時作出反擊，持有CANCEL往必殺技的特性。





BREAK SHOT

GUARD CANCEL技，共分為持有無敵時間和非持有無敵時間兩種，作為針對攻擊的特徵來反擊。







系列以外的一章



要數日本近年最受歡迎的動作遊戲，不得不提，當然就是SNK製作以*職人藝見稱的《METAL SLUG》系列，遊戲自九六年初推出以來，每集無不大受歡迎，所以SNK又怎會放過將遊戲移植NEO GEO POCKET之上這個機會呢？

如果大家以為《METAL SLUG》搬到NEO GEO POCKET之後，遊戲性和自由度會大大降低的話，那麼就大錯特錯！其實《METAL SLUG 1ST MISSION》不單止有齊系列中的重要元素，而且連以往系列中欠奉的新玩意，也可以在其中找得到，好像玩者假如在MISSION ZERO中駕駛的坦克車「METAL SLUG」被擊毀，角色就會被送到捕撈收容所，相反，駕駛戰鬥機「SLUG FLYER」時遭擊落，角色則會進入跳降傘的版面，總之遊戲形式層出不窮，保証能令大家目不暇給。

製造商：SNK
發售日：發售中(5月27日)
價格：3800日圓　容量：16 M
ACT

※「職人藝」──手工藝



任務須知

《METAL SLUG 1ST MISSION》與以往系列最不同的地方，就是廢除生命制，改用體力制作為進行方式，令到角色可以隨着完成任務，提高等級，從而增加體力的上限。至於續關形式方面，由於廢除生命制，所以玩者想繼續進行任務，就務必要取得隱藏於版面中的COIN「RETRY」增加CONTINUE次數，或是以SAVE記錄進度。

雖然遊戲總共只有十六個MISSION，但是基本上玩者並不能夠一次完成，因為進入任何MISSION，均要視乎玩者進行任務時選擇的路線而定，所以要完成全MISSION，就必須返複進行多次才可，相對令到遊戲性方面大大提高。





操作方法

ANALOG STICK	角色之移動
A掣	攻擊
B掣	跳躍或在跳降傘時打開降傘
OPTION掣	瞬間輸入為武器轉換，持續輸入則為暫停遊戲

體驗報告

完全超越想像以外，不能令人相信是個手提機的作品，遊戲完完全全將系列的特色、以及遊戲性和細緻度保留下來，同時也不乏自己的原創要素，着實是個不可多得的作品，期待續篇也會有更出色的表現！



GP樂園

動畫新聞組

TEXT：天下一之無責任男

她是天使‧她亦是當權者 她的名字是李美鳳



星方天使ANGEL RINGS

似曾熟悉的名字

吓？李美鳳竟然是動畫之中的女主角？！對！大家沒有看錯！這套名為《星方天使ANGEL RINGS》的作品之中，女主角的名字便是——「李美鳳」！

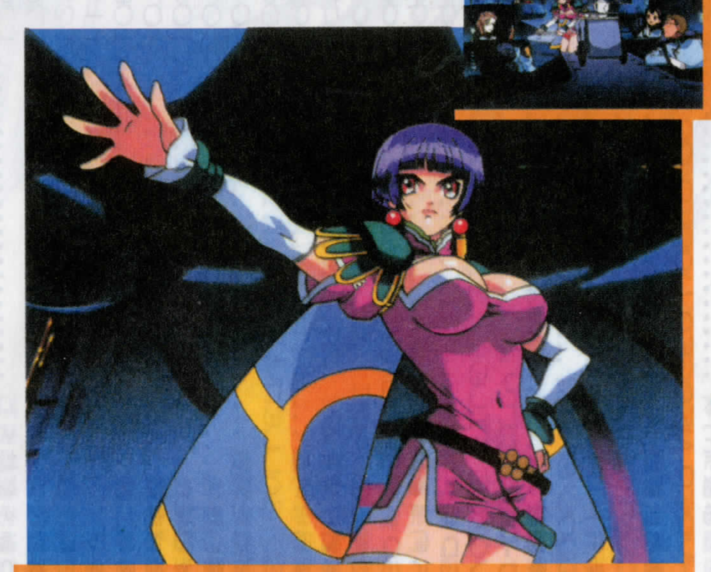
這套名叫《星方天使ANGEL RINGS》的作品，可以說是早前的《星方武俠OUTLAW STAR》的一個延續，因為女主角在《星方武俠》之中也曾亮相，不過，這次她便是真真正正的主角了。

她……只有16歲？

在《星方天使ANGEL RINGS》之中的李美鳳，其實只是一個僅得16歲的少女，不過，她的身份可不簡單，因為，她是故事世界之中其中一個巨大企業——「天環集團」的總師，所以，她可以説是一個對世界有着非常大影響力的人，然而，她並不是那些只懂享樂的「有錢女」，在她的領導之下，「天環集團」的業務蒸蒸日上。

她是真正的天使？

在巨大企業總師的背後，李美鳳其實是一個「維護和平」的使者。在宇宙之中，其實有很多海盜橫行，而李美鳳便是對抗這些海盜的使者，她率領着無敵戰艦「ANGEL RINGS號」，在宇宙之中對抗為非作歹之徒，當然，以她一人之力又怎能做到呢？然而，因為有着一群忠心而且能幹的部下，所以她才可以成為真正的「天使」。









可靠的同伴們

不論作為一個巨大企業的總師，又或者是在宇宙之中維持正義的使者，李美鳳也是相當成功的，這些全賴一些在她身邊的猛將。在工作上，在李美鳳身邊有着美形秘書「鴻星」，雖然鴻星的外表比較「悔」，不過在工作上是極之能幹的人；而在宇宙之中作戰時，便是戰略指揮的天才巴列莉亞和勇悍的恐龍人戰士多斯，有了這二人，李美鳳便有足夠的能力對抗任何的敵人。

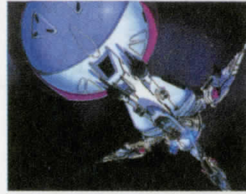
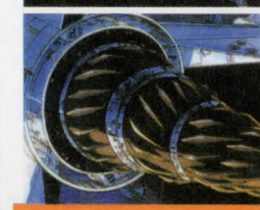
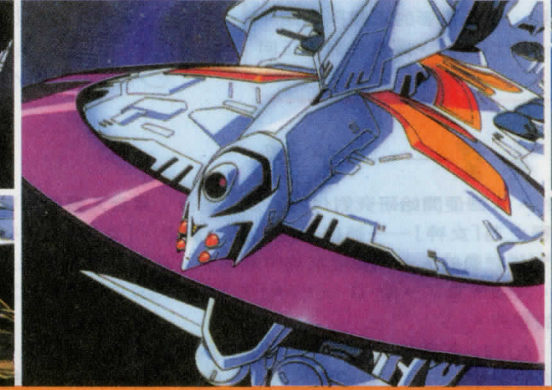
謎一樣的過去

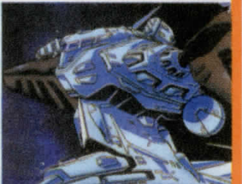


在故事一開始，便會令觀眾們產生一個非常大的疑問：「究竟李美鳳是甚麼人呢？」其實，這個問題相信要從故事之中慢慢的尋找出來，因為在第一話之中，在鴻星的一段回想之中，竟然出現了一個李美鳳的「墓碑」，這究竟然是怎麼的一回事，究竟在李美鳳的過去之中，隱藏着甚麼秘密呢？

無敵戰艦「ANGEL RINGS號」

除了在天環集團的大廈之外，「ANGEL RINGS號」便是李美鳳的另一個家，其實，這亦是她用來對抗宇宙海盜的最有力工具，這艘全長約250米的大型戰艦，除了可以宇宙航行之外，亦可以變形成為大氣圈內使手的大型飛船，基本上，這「ANGEL RINGS號」的設計大致上也是依照之前的「OUTLAW STAR」而製造的，單看其引擎便可知一二。



描劃着李美鳳身邊一切的OPENING

在《星方天使ANGEL RINGS》之中，OPENING可以說是最能令觀眾瞭解故事大概的一個環節，不過，這OPENING亦會同時令大家產生非常多的疑問，大家看後有同感嗎？

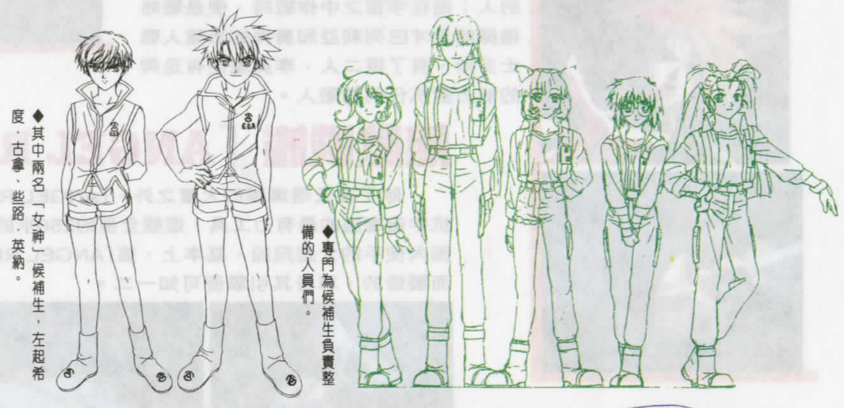
繼《青之6號》之後的CG傑作

《女神候補生》

又是人類逃亡的故事

《女神候補生》原來又是一個以人類大危機來作開端的故事，話說在星曆4088年，在宇宙中發生了一場「星系危機」(LOST PROPERTY)，4個不同的星系也被捲入這次的危機之中，人類因為失去了家園，所以便要向宇宙飛拓新的居所，人類開始生活在所謂的「殖民星」之中，而這時，人類的最後希望便是一個被稱為希望之星的域星「ZION」(斯安)，結果人類開始移居到這個域星之上……

然而，人類的生活因此而安定下來，因為一個「巨大的黑影」正在向這個域星接近，這個黑影的正體原來是一種來歷不明的宇宙生命體——「比狄姆」，這種生命體正向域星斯安進行侵略。



◆其中兩名「女神」候補生，左起希度．古拿、些路．英納。

◆專門為候補生員實整備的人員們。

人類的最後希望——女神

知道了事態的嚴重性，人類便開始研究對付的方法，最後，集合人類的所有力量，終於建造出一種巨大的人型兵器，他們稱之為「女神」——英格列度！而事實上，「女神」總共有5部，他們被稱為「5女神」，所以能夠成為「她們」駕駛員的人一定要是精英中的精英，亦可以說是要在人類之中選擇中最強的戰士出來，為了這個原因，人類成立了一所「G．O．A」(GOODESS OPERATION ACADEMY)，這便是專門培養「女神駕駛員」的學府。

能夠進入這「G．O．A」的人其實殊不簡單，因為能夠成功進入的人基本上一定要身懷特殊能力，他們每天也要接受非常嚴格的訓練，因為在他們面前只有一條路，便是成為「女神」的駕駛員，消滅威脅人類最後居所的不明生命體「比狄姆」。

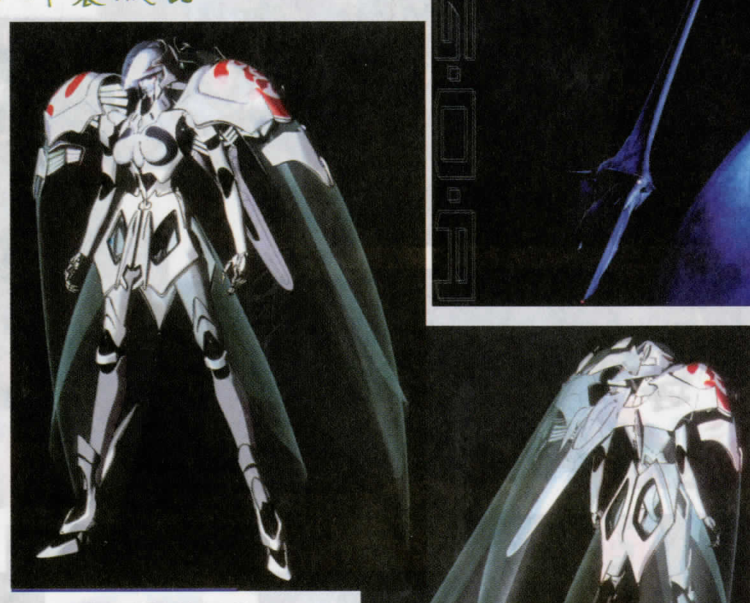


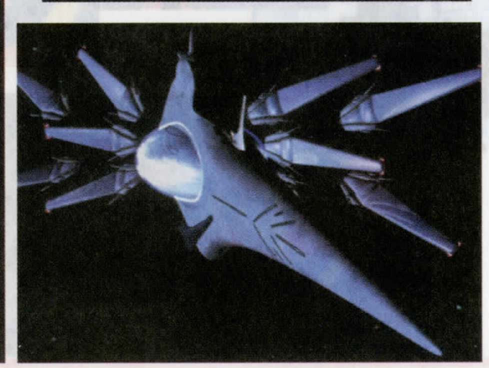
◆這部「女神」是所有女神之首亦是由唯一的女性所駕駛的女神。

華麗CG的製成品

這套名為《女神候補生》的動畫作品，最大的特色便是採用了非常多的3DCG來製作，而其實，用來製作這套《女神候補生》的便是和製作《青之6號》一樣的系統，所以其CG質素是可以預期為「極之出色」的。

而在故事之中，所有的「女神」和宇宙船也是利用CG製造出來的，就以附圖的「女神」和「G．O．A」為例，便是非常精采的製成品。這些「女神」的設計其實有一點兒「電騎士」的影子，不過，亦不失其獨特的風格，實在是相當的出色；至於宇宙船方面，在設計上是採取比較簡單的造型，不過，其獨特的名表已經相當吸引了。





不知是否真的令人心跳的OVA作品

《心跳回憶》人物介紹



和遊戲世界有異的故事

相信有不少的讀者也玩過《心跳回憶》這隻戀愛育成遊戲，在遊戲之中，玩者可以隨意的選擇自己的「目標」之後發動追求，之不過，在6月17日開始發售的OVA作品《心跳回憶》之中，便不是遊戲之中的那回事了，因為這次的主角是「藤崎詩織」。

和遊戲世界不同，在OVA作品之中當然是沒有了玩者這回事，所以順理成章，藤崎詩織便成為了女主角，在OVA之中，藤崎詩織是一個近乎完美的美少女，不論在外表、成績、待人態度各方面也是非常出眾的她，可以說是在學校之中所有的男生的傾慕對像，然而，藤崎詩織原來還沒有嘗試過戀愛這回事的，而OVA的第1集的主要內容便是描述這方面的事情了。

◆成為主角的藤崎詩織，在OVA之中的造型和遊戲之中的略有改變，不過仍不失少女的可愛之處。

片桐彩子

她是一個天真瀾漫的人，不過，對於游泳她便是一竅不通，所以在OVA之中，清川望便成為了她的教練，而彩子亦開始了非常艱苦的特訓。

虹野沙希

她可以說是在《心跳回憶》之中最受歡迎的人物之中，在OVA之中，她是非常仰慕水泳部的清川望，而她的性格是非常的開朗和樂觀。

早乙女好雄

他可說是一個絕對的「色鬼」，他亦是一個「女性情報專家」，雖然是這樣，不過這位「好色之徒」好像仍未決定自己的目標呢！

依然存在着的同伴們

當然，在《心跳回憶》之中，單靠藤崎詩織一人當然難以「支撐大局」，在她身邊其實有着其他的人物，這些人物在遊戲世界之中亦有着一定的支持者，所以在OVA之中又怎能少了他們的份兒。

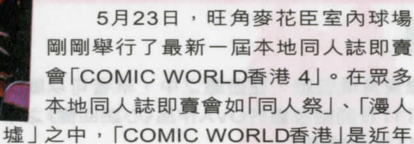
在OVA的《心跳回憶》之中，藤崎詩織的同學們便是故事之中的「綠葉」，話雖如此，這些人物在故事之中實在起了非常重要的「化學作用」，對於沒有戀愛經驗的詩織而言，同學們之間的戀情便是她學習的對像，而且這些各具特色的人物也為故事帶來一種百花齊放的感覺。

在這裏便先為大家介紹一下在OVA故事之中比較重要的人物。

TEXT:J.J

「COMIC WORLD香港 4」

COMICS ZONE 香港篇



◆今屆「COMIC WORLD香港 4」的特色之一，是很多漫畫以外的商品發售，如POSTCARD、貼紙相及海報等，而且反應亦不錯。

◆香港美術用品專業中心每屆也會在場內以特價出售網紙等製作同人誌的工具。

5月23日，旺角麥花臣室內球場剛剛舉行了最新一屆本地同人誌即賣會「COMIC WORLD香港 4」。在眾多本地同人誌即賣會如「同人祭」、「漫人墟」之中，「COMIC WORLD香港」是近年冒起得較快一個，因為在短短的一年多，他們已舉行了4次同類活動，可以肯定地說這即賣會對於推動本地的同人誌發展有很大的幫助。

和之前的「COMIC WORLD香港」相比，今次的入場數明顯較多，雖然有不少人對現時的舉行場地旺角麥花臣室內球場稍為不滿，希望能有一個較佳的環境，但據主辦單位「TG坊」的發言人表示，由於考慮到其他場地的租金較貴，最後可能會轉嫁給各同人組織及入場人仕，所以大概暫時都會維持在現有場地。



◆這就是今屆所用的場刊，可說是入場人仕必備之物。

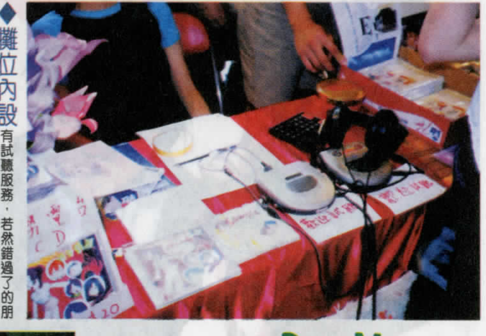
「COMIC WORLD香港 4」部份出售的同人誌

聲勢電台 不思議遊戲之時空錯亂

今次「COMIC WORLD香港 4」之中最吸引在下的新作，可算是這個由「聲勢電台」製作的廣播劇CD「不思議遊戲之時空錯亂」，廣播劇的內容就如其名字一樣，是以《不思議遊戲》的人物性格為藍本，自行設計的一個原創外傳故事，當日在現場他們更設有試聽服務，雖然收音效果仍有不足之處，但在創意及其他各方面都是值得一讚的。



◆一班製作人員當日均以《不思議遊戲》LOOK登場。



◆攤位內設有試聽服務，若然錯過了的朋友亦可到他們的網址下載(http://www.geocities.com/Tokyo/Subway/4894/product.htm)

火狗工房

本地同人誌界之中較為成熟及活躍的組織「火狗工房」，在今次展覽中不但一口氣推出了最新兩期同人誌月刊「SPEED UP」，亦製作了一張CD-ROM畫集「火狗工房原色畫集」，裏面除了收錄了其組織內多位成員的作品外，亦有一批估計是他們正在替GAMEONE負責人設及插畫的RPG設定畫，其水準之高加上數目之多，絕對是物超所值之作。











DreaM

一本《卒業M》的專門誌，內容除了有多個以卒業M為題材的漫畫外(其中更有FANTASY版的)，亦包括其5名男聲優合組的樂隊E．M．U的介紹，愛好《卒業M》的話應該不會失望，可惜其組員照片已被其剛成為本刊編輯的某組員強搶奪去，以致未能在這裏公開……



售賣同人誌仍然是「COMIC WORLD香港」的主要內容(這個當然了!),但除此之外,主辦機構亦安排了其他活動給到場人仕。

角色扮演

由於很多同人誌組織的成員都會有玩角色扮演的習慣,所以角色扮演便好像成了同人誌的副產品般。今屆參加角色扮演的人數相當多,除了慣常每次必到的人外,亦有不少新面孔登場,而今屆角色扮演的題材則較為平均,但當中也有「佬版奈戶流留」這些極品出現⋯⋯



◆《SENTI~》的人物杉原真奈美。肩膊上的小鳥可說是她的註冊商標。



◆竟然連《午夜凶鈴》的貞子也趕來看熱鬧?



◆美女大集合。各位認得這裏有多少個作品的人物嗎?



◆看這左之助拿起這等身大斬馬刀竟然可以面不改容,就知道裏面是空心的了⋯⋯



◆今屆「COMIC WORLD香港 4」的極品之一「佬版奈戶流留」,又稱「桃谷四仙」(一KOTARO改的)。

◆不要以為抱起美女一定以件樂事,看這SQUALL的辛苦樣子⋯⋯

動漫畫卡拉OK

這其實是上次「COMIC WORLD香港 3」時試辦過的活動之一,當時由於反應不錯,今次大會便特別租來整套音響以提高質素,結果亦相當成功,不少想一展歌喉的好此道者均自攜CD進場。



最佳原稿比賽

共分為黑白及彩色兩個組別,感覺上這個是較為靜態的活動(⋯⋯),但參賽作品都有着很高的水準,而且據在下所見,參賽作品中有些更是《GAME PLAYERS》、《GAME PLUS》讀者欄的得獎作品⋯⋯

漫畫出版時間表

日期	書名	期數	出版商
6/1	白領拳手太郎	3	玉皇朝
6/2	企鵝先生	6	玉皇朝
	Monster(再發行)	7	文傳
	Monster	10	文傳
6/3	超人帝拿超百科	13	玉皇朝
	鐵甲萬能俠	5(完)	玉皇朝
6/3	ARMS	7	天下
6/4	英雄本色(普通版)	9	玉皇朝
	英雄本色(特別版)	9	玉皇朝
6/5	烈火之燄	18	玉皇朝
	尾田榮一郎短篇集WANTED	全	天下
	JOJO奇妙冒險	63(完)	天下
6/6	我要高飛	23	玉皇朝
6/8	怪醫秦博士(再版)	17~18	文傳
6/9	EAT-MAN	3	玉皇朝
	GS美神	34	文傳
6/10	超人帝拿超百科	14	玉皇朝
	惡魔的新娘	8	玉皇朝
	天使禁獵區(再發行)	5~6	文傳
	愛的加油站(再發行)	3~4	文傳
6/11	頭文字D	4	玉皇朝
	犬夜叉	8	文傳
	蒼天航路	13	文傳
	遊戲王(再發行)	7	文傳
6/12	Happy(再發行)	5~6	文傳
	烙印戰士	17	天下
6/15	白領拳手太郎	4	玉皇朝
	薔薇特工隊(再發行)	7~9	文傳
	愛的加油站	8	文傳
6/16	企鵝先生	7	玉皇朝

熱點

COMICS ZONE 日本篇

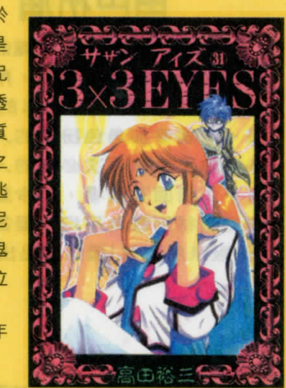
近日，在日本漫畫界HIT上將古舊有名氣的漫畫以復刻版推出，當中有很多是以機械人為主的漫畫，如鐵甲萬能俠、三一萬能俠、超力電磁俠等等，這全是在70年代時有作連載機械人漫畫，現在已推出了不少這類漫畫的復刻版，而最近期推出的應該是「裝甲騎兵」，由於這全是舊漫畫的復刻版本，其畫風和格式與現在的日本漫畫很不同，若有興趣看70年代風的漫畫，而又愛這些機械人的話，那就不容錯過。



3 × 3 EYES（第31卷）

作者：高田裕三
出版社：講談社
售價：505日圓（不連稅）

雖然八雲終於救出了葉子，但是鬼眼王卻成功在東京召喚出可令所有咒術威力增大的神獸洛卡派拿，將咒術透過各種電子通信設備傳播，令細胞變質病患者急劇增加，東京陷入一片混亂之中，連撫養八雲的「媽媽」和葉子也難逃厄運。與此同時，鬼眼王的手下要脅尼古洛妮技師長捉去佩。八雲在得到舞鬼的協助下偷偷潛入聖域拯救佩和阿瑪拉球城的人……

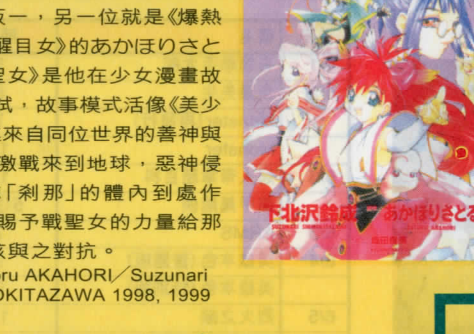


《本週正書推介》

戰聖女 G FLAIN

作畫：下北澤鈴成
原作：あかほりさとる
出版社：角川書店
售價：520日圓（不連稅）

在一遍漫畫與動畫互動的潮流中，角川旗下有兩位作家的作品經常被動畫化，一位是《魔劍美神》和《失落的宇宙》的神坂一，另一位就是《爆熱時空》和《銀河醒目女》的あかほりさとる。這本《戰聖女》是他在少女漫畫故事方面的初嘗試，故事模式活像《美少女戰士》，講述來自同位世界的善神與惡神經過長年激戰來到地球，惡神侵入了流行樂隊「剎那」的體內到處作惡，而善神就賜予戰聖女的力量給那和萌等4位女孩與之對抗。



THE KING OF FIGHTERS京（3）

作者：夏元雅人
出版社：講談社
售價：714日圓（不連稅）

相隔了一年有多，這本完結篇終於推出了。故事講述回復本性的京在雅典娜的慫恿下，與雅典娜、椎拳崇和雪一起組織樂隊參加文化祭，還準備以音樂與八神庵較量。不過這個時候，OROCHI四天王的GOENITZ來到日本，要殲滅八神和草薙。在強弱懸殊的情況下，八神庵終被擊敗。而為了讓京學會擊倒GOENITZ的招式，神樂千鶴帶京到600年前八尺瓊背叛草薙的地方……





金田一少年之事件簿 總集編第13集

原案：天樹征丸
原作：金成陽三郎
漫畫：佐藤文也
出版社：講談社
售價：650日圓（連稅）

以連載時尺寸重新輯錄整套故事的《金田一》總集編系列，不經不覺已推出至第13回，這次收錄的內容為「黑死蝶」和「魔神遺跡」2宗案件，雖然頁數逾500頁可是售價卻算便宜，不過對已購買了單行本的人來說最大賣點應該是其封面海報，與及最新電影版和PS軟件第三作之關連情報。

TEXT BY MS、福田 & 米奇





■米奇
鳴謝：TOKYO EXPRESS(旺角彌敦道信和中心118舖)
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

又一動畫公司紀念全集 AIC創立15周年記錄大全史

繼3月小丑社推出他們那本貴得驚人，幾乎沒有人肯來貨的《小丑社大全集》之後，這下子輪到AIC也推出他們的大全集《ANIMATION INTERNATIONAL CHRONICLE》。

說到AIC製作的作品，出名作也真不少，《無限地帶》系列、《天地無用》系列、《大運動會》等都是出自他們的手的。據知這本大全集會收錄垣野內成美、菊池通隆、大張正己、北爪宏幸等紅極一時的動畫大師的插圖(當然，是新畫還是舊畫就不知道了)，還會收錄很多富紀念價值的資料。



售價不算昂貴，只售2800日圓，動畫迷應該留意一下吧？

5-8月注目特刊一覽

5月

日期	書名	出版社	售價
20/5	THE KING OF FIGHTERS SERIES VISUAL作品集	小學館	1344日圓
24/5	新世紀GPX CYBER FOMULA OVA COMPLETE FILE	小學館	2625日圓
5中	MAGICAL KANAN設定原畫集	COMPUS	2625日圓
5中	lain畫集「OMNI PRESENCE(遍在)」	SONY MAGAZINES	4179日圓
5下	「1001 Nights」天野喜孝畫集	角川書店	3990日圓
5下	SHINING FORCE 3 WORLD GRIDANCE	SOFTBANK	2520日圓
5下	機動戰士GUNDAM EPISODE GUIDE VOL.1	角川書店	1575日圓
5下	FAVORITE DEAR公式設定資料集	SOFT BANK	2415日圓
5月	WITH YOU～願你凝望我～原畫集	ASPECT	2625日圓

6月

日期	書名	出版社	售價
10/6	機動戰士高達完全設定資料集「GUNDAM ARCHIVE」	主婦之友社	10500日圓
6上	機動戰艦NADESICO畫集 後藤圭二Illustrations	德間書店	2079日圓
6上	ART OF METAL GEAR SOLID	SOFT BANK	3000日圓
6中	機動戰艦NADESICO劇場版	角川書店	1575日圓
6中	橫山光輝畫集	SOFT GARAGE	13125日圓
6下	NEWTYPE 100% MOOK BRAIN POWER	角川書店	1890日圓
6下	WHITE ALBUM公式FAN BOOK	角川書店	1890日圓
6月	ANIMATION INTERNATIONAL CHRONICLE AIC創立15周年記錄大全集	角川書店	2800日圓

8月

日期	書名	出版社	售價
8月	貞本義行畫集der mond限定版	角川書店	13650日圓

水谷徹 FRIENDS～青春之光 ARTWORKS

出版社：SOFTBANK
售價：2800日圓



一本格式很像《SENTIMENTIAL GRAFFITI ART WORKS》的原畫集，當然，由於這遊戲是由水谷徹親自負責原畫的，所以內容全都是遊戲名場面的原畫。雖然本書每版都只放一張畫，但不知怎的卻沒有將畫盡量放大。除了遊戲中的原畫外，書末還有幾張水谷徹為SS版繪畫的鉛筆插圖，算起來比《SG》那本更抵看。

大暮維人　火魅子傳原畫集

出版社：富士見書房
售價：1900日圓



以多套巨乳少女漫畫走紅正統和三級漫畫圈(恕我冒犯)的大暮維人早前為REDS的跨媒體創作《火魅子傳》作人物原案。本書一半內容是大暮維人的人設原畫，後半部則是訪問、黑白早期設定和原作者舞阪洸所寫的外傳小說。在精美的銀色包裝和附送的雙面日魅子拉頁海報襯托下，這本畫集還算物有所值。

EXODUS GUILITY WORLD GUIDANCE

出版社：SOFTBANK
售價：2000日圓



這隻當年SCEH譯為《天罪》的遊戲是由以《YUNO》、《DESIRE》和《EVE burst error》而聞名的遊戲創作人菅野浩之創作的新作，雖然在推出當時不能引發甚麼熱潮，遊戲本身也略嫌沉悶，不過它背後的世界觀和遊戲原畫就相當具吸引力。這本特刊既是原畫集，也是解說書，更是本攻略本，是本相當抵看的特刊。

RU-GARU 龜夫　拳皇系列 VISUAL BOOK SCUD HEAD！

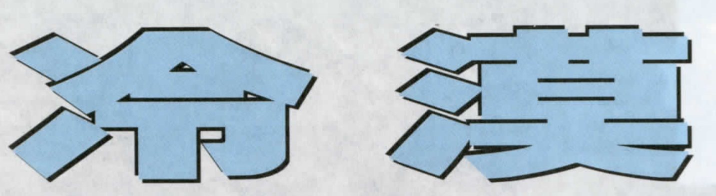
出版社：新聲社
售價：1280日圓



有時候買日本書不能憑封面來判斷內容的質素，不過這本畫集就絕對可以。這本畫集的作者RU-GARU龜夫是個女插畫師，畫中以極端少女漫畫風格來描畫拳皇人物，當中以男性人物居多，由於用色和筆觸很獨特，所以奉勸大家除非你有另類口味，否則……節儉是美德。


清純貝
IDOL SHOT!

TEXT : MARKS



冷漠 上原多香子





上原多香子雖然現時年僅16歲，但出道已有三年多了。由她與島袋寬子、今井繪理子、新垣仁繪所組成SPEED在1996年正式推出首張SINGLE—「Body & Soul」。由於多香子的樣子在四人之中比較突出，就算只負責跳舞及和音，亦有很多支持者支持她。

除了歌片之外，上原多香子亦曾經參與過不少廣告以及雜誌模特兒的工作，廣告有PIZZA HUT、EPSON、明治等，不過以個人性質參與的則有HOUSE食品的「紅茶啫哩」，而雜誌就有「CUTiE」、「HOTDOGpress」、「bea'sUP」、「COOL」等。



在今年3月25日，上原多香子終於推出首張屬於自己的個人SINGLE—「my first love」，同時是在SPEED四位成員之中首張以個人名義推出的SINGLE，而銷量則超過了52萬張，這銷量在女子組合的成員個人SINGLE中算是不俗的。現在多香子正與SMAP的成員—香取慎吾以及本上まなみ一起拍攝日本電視台的春季電視劇集—「蘇醒金狼」，而當中她扮演被綁票的有梨沙。

PROFILE

姓名：上原多香子/Uehara Takako
出生日期：1983年1月14日
年齡：16歲
出身地：沖繩縣
星座：山羊座
身高：162cm
血型：A型
興趣：游泳

星之網

T-eyes club.

http://www2.yk.speed.co.jp/t-eye/



這個網頁除了有很多有關上原多香子的資料之外，筆者覺得最值得推介就是當中有多達119張多香子在不同階段的照片，包括出道以及現時，而且更有多香子的wallpaper供大家download。

Takako das king

http://www.cnet-tane.jp/s/speed/

網頁中的內容雖然沒有T-EYE那麼多資料，但當中的MOVIE就是筆者覺得最值得推介的特點，MOVIE不單會有多香子曾拍過的廣告，更有她在「蘇醒金狼」中出場的片段。



樂園

Angel Kiss Orgal Fantastic World ～宮崎駿の世界～

樂評分：7分

發售商：日本Columbia
編號：COCC-9378
發售日：12月1日
價格：2600日元

宮崎駿所監製的長編動畫相信各位已看過不少，而當中出場的音樂也十分令人心醉，今次所介紹的，就是將那些動畫內的歌曲，轉化成「音樂盒式」的音樂，當中所收錄的曲目有《龍貓》、《魔女宅急便》、《風之谷》、《天空之城》和《細耳傾聽》的主題曲及插曲，最好是用來作調解心境的音樂，一聽以後原本煩亂的心也能平靜下來，若是喜歡該系列動畫的聽眾，更也不能錯過。(山寺良牙)



水色時代Character Song Collection Present



樂評分：4分

發售商：日本Columbia
編號：COCC-13575
發售日：1996年7月20日
價格：2800日元

最近在日本剛播完不久的動畫——《水色時代》，在港也有出售其中文漫畫譯本，而今次所介紹的就是該動畫的Character Song Collection，當中除收錄了Opening及Ending的歌曲外，亦有其出場人物的歌曲。歌詞內容大多圍繞著有關初中生的戀愛故事，歌曲速度亦有快有慢，適合不同喜好的聽者，雖然「中學生談戀愛」這題目在香港極之敏感，但這也可能是大勢之趨吧！(山寺良牙)



5月份New Release推介

日本POP DISC

ZARD BEST The Single Collection～軌跡

主唱：ZARD
發售商：B-GRAM RECORDS
編號：JBCJ-1023
發售日：5月28日
價格：3059日圓(連稅)



出道9年來的首張Single Collection，碟內歌曲如《不會氣餒》、《搖曳地想》和《永遠》等均是大熱之作，相信所有ZARD擁躉都一定會喜歡。

Pieces

主唱：L'Arc～en～Ciel
發售商：KI/OON SONY RECORDS
編號：KSC2-281
發售日：6月2日
價格：1020日圓(連稅)

「彩虹樂團」的最新單曲，這首預定為夏季大型演唱會壓軸歌的新作是高雅脫俗的慢歌，一聽便知道是來自tetsu的手筆，此外還收錄了《fate》的新混音版本。

NEVER SOLD OUT

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-30007~8
發售日：5月29日
價格：3200日圓(連稅)



這是為紀念成立10周年而製作的雙CD專集，收錄歌曲全是來自歷年演唱會內的現場版本，當中包括有《I for You》、《MOTHER》和《DESIRE》等名作。

Without you

主唱：La'cryma Christi
發售商：POLYDOR
編號：PODH-1471
發售日：5月26日
價格：1050日圓(連稅)




推出完第2張大碟《Lhasa》後便忙於巡迴演唱的La'cryma Christi，現在便發表這首題材有關失戀的新作，節奏急勁之餘亦能帶出男性對愛情的觸感。

日本動畫音樂

CD Cinema 宇宙海賊 Mito大冒險 The Movie

動畫：宇宙海賊Mito大冒險
發售商：AYERS
編號：AYCM-659
發售日：5月21日
價格：3059日圓(連稅)

集攪笑與劇情於一身的《宇宙海賊Mito大冒險》，現在推出這張特別原聲唱片集，不但收錄了《HI！HO！》等OP與ED歌曲還有原裝陣容的CD DRAMA。

東京MOVIE ANTHOLOGY

動畫：雜錦
發售商：AYERS
編號：AYCM-654
發售日：5月21日
價格：2548日圓(連稅)

顧名思義即是雜錦大碟，碟內所收錄的歌曲均是來自80及90年代的著名作品，例如《小肥肥一族》和《飄零燕》等；今次將會一同推出第4及第5彈。

A.D.POLICE O.S.T.

動畫：A.D.POLICE
發售商：AYERS
編號：AYCM-658
發售日：5月21日
價格：3059日圓(連稅)



以未來警察作為主題的動畫《A.D.POLICE》，首張大碟在製作上能夠顯出原著那種獨特味道，負責主唱碟內歌曲的是川澄綾子。

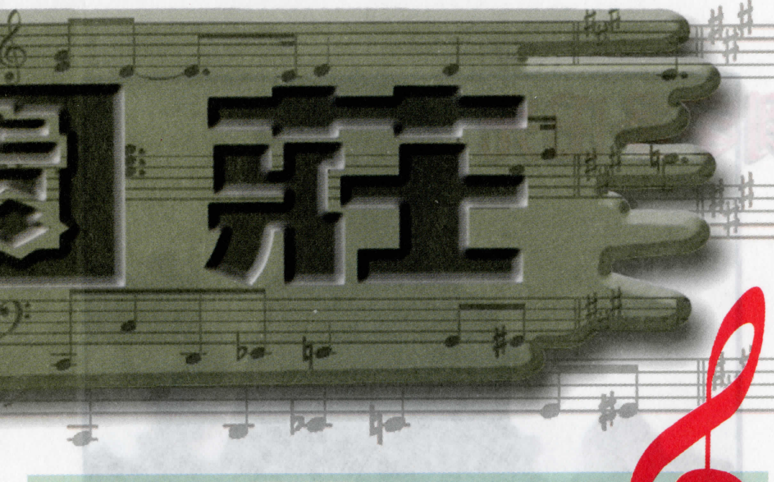
機械女神J to X原聲大碟2音樂集「Japanese吹喜月乙女紀行」

動畫：機械女神J to X
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-460
發售日：5月19日
價格：3059日圓(連稅)



主角是3名女機械人的喜劇動畫《機械女神J to X》，這張原聲大碟第2彈包含了共33首曲目，除TV版所使用的BGM外還有由林原惠唱出的歌曲。





TEXT：福田、KAN、山寺良牙

有印花益大家！！

這個是專為《PLAYERS ZONE》讀者而設的優惠，只要帶同右側印花前往ECHO CD CENTRE，就能以優惠價錢選購各款日本遊戲音樂CD、動畫CD及日劇原聲大碟，凡買滿港幣$200便可使用印花一個節省$20，$400可用兩個，如此類推。（特價品除外）

地址：九龍旺角彌敦道582-592號信和中心地庫B16-17號／香港銅鑼灣謝菲道509號銅鑼灣銀座商場地庫58號

ID

主唱：相川七瀨
發售商：CUTTING EDGE（avex group）
編號：CTCR-18012（初回版 CTCR-18012A）
發售日：5月19日
價格：3059日圓（連稅）

出道將近4年的相川七瀨，響應這幾年的精選碟熱潮而推出這張《ID》，姑勿論是否太急它見證了相川的成長。由最初的《不造夢的少女》及《BREAK OUT！》那時起已確立了她那種強硬搖滾女歌手的形象，無論是選曲抑或鮮紅色的頭髮都標緻着濃厚的ROCK味，這種感覺一直伸延至日後的《戀心》、《TROUBLE MAKER》和《Nostalgia》等，她可算是近年來日本樂壇較有代表性的歌手之一，因此若你未曾認真接觸過相川的歌曲就一定要聽聽它了。（FUKUDA）

ID

AIKAWA NANASE

樂評分：8分

LOOP#1 999

主唱：TRF
發售商：avex trax
編號：AVCD-11723
發售日：5月19日
價格：3059日圓（連稅）

樂評分：8分



包括筆者在內，有很多人都認為TRF在失去核心人物小室哲哉後便會一沉不起，可是其表現卻教人大跌眼鏡，想不到她還有進步的餘地。今次是TRF自新生大碟《UNITE》後的全新作品，歌曲路線朝多方面發展，如R&B、FUNK、HIP HOP、HOUSE、SOUL與及最擅長的DISCO MUSIC等，成員們的參與性亦大幅度提高，由以往的一人樂隊變成真正的五位一體，說起來不知是福是禍？至於碟內較有印象的歌曲則有《embrace》、《BE FREE》和《He Lives in You》。（FUKUDA）

COWBOY BEBOP Remixes-Music For Freelance

動畫：COWBOY BEBOP
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60371
發售日：6月2日
價格：2625日圓（連稅）



浪漫與蒼涼風格兼備的動畫《COWBOY BEBOP》，繼3張原聲唱片後這次推出是由世界知名混音師負責的混音大碟，盡把原曲的精髓發揮得更淋漓盡致。

TURN A TURN

動畫：TURN A GUNDAM
發售商：KING RECORDS
編號：KIDA-179
發售日：5月26日
價格：1020日圓（連稅）

備受話題作品《TURN A GUNDAM》之主題曲，主唱者是大家相當熟悉的實力派歌手西城秀樹，在其充滿壓迫感的唱功下頓令高達的感覺更為突出。

男女朋友的事情ACT 3.0

動畫：男女朋友的事情
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-464
發售日：5月28日
價格：3059日圓（連稅）



雖然經已播放完畢，但大獲好評的《男女朋友的事情》照樣推出第3張原聲大碟，內容方面為片集後半部的全部BGM，此外還附有資料性豐富的別冊。

Honey

動畫：CARDCAPTOR櫻
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VIDL-30423
發售日：5月21日
價格：1020日圓（連稅）



站穩一線的美少女動畫《CARDCAPTOR櫻》全新ED，負責演釋《Honey》的Chihiro除了這首歌外還會唱出由丹下櫻所唱主題曲的另一個版本。

GAME MUSIC

Drama CD 心跳回憶 啟程之詩so long～藤崎詩織1～

遊戲：《心跳回憶Drama Series Vol.3～啟程之詩～》
發售商：KONAMI Music Entertainment／King Records
編號：KMCA-10
發售日：5月28日
價格：2854日元

遊戲的Drama CD終於推出，本碟會利用RSS立體聲效果令更加有臨場感，另外亦會收錄金月真美及菊池志穗的新歌，還有本碟會是收錄遊戲畫像的CD-Extra版本。

—Fantastic Character Series— 由Kiss開始…

遊戲：《由Kiss開始…》
發售商：Pony Canyon
編號：待查
發售日：6月2日
價格：未定

收錄《由Kiss開始…》中的樂曲或各人物的歌曲多首。

True Love Story 2～真愛物語2～ Drama CD act.1

遊戲：《True Love Story 2～真愛物語2～》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10091
發售日：5月19日
價格：2854日元

《True Love Story 2～真愛物語2～》的Drama CD系列第一作，除Drama外亦會收錄兩首歌曲，只限初回限定版會附送可存放整個系列全六集的原作CD盒。

—Radio Drama— Girl Doll Toy Drama CD

遊戲：《Girl Doll Toy》
發售商：Pony Canyon
編號：待查
發售日：6月
價格：未定




收錄《Girl Doll Toy》的在電台播出的Drama，另外亦會收錄一些有電台節目中聽不到的片段。

市長：福田

J-POP CITY

小室哲哉誓要打倒宇多田光

被稱為「新音樂教父」的小室哲哉，在globe首個正式全國巡迴演唱的最後一天裏，公開宣布要打破宇多田光目前所擦新的唱片銷量紀錄。

由小室率領的三人組合globe成立至今已有4年，期間不斷作出新嘗試，較為人知的是其處女大碟《globe》是日本首隻銷量突破400萬的大碟，與及去年10月4隻細碟同時打入Oricon榜TOP 10。這個充滿挑戰性的宣言是globe在東京代代木競技場第1體育館的巡迴演唱閉幕日發出的，據知這張名稱未定、預定在9月22日推出的雙CD專輯是集精選與新歌於一身，不僅有歷年來推出過的17首細碟歌曲還有11首全新作品，TK表示今次並非要推出一張Single Collection加一張新碟的組合，而是以故事性元素將全部28首歌串連起來，在此陣容下只售3800日圓實在超值。不過，以目前TK的聲勢來說，這張專集能否令globe衝破600萬寫下歷史性的一頁？答案三四個月後就會揭盅。



LUNA SEA演唱會無懼風雨



可能是天公有心刁難5名搖滾戰士，原本預算即使下雨仍堅持舉行的LUNA SEA十週年紀念露天演唱會，在設置舞台期間因受到強風吹襲，遂令將近完工的舞台和高達40米的喇叭高台紛紛損毀，並且波及到演奏用的各種樂器。雖然看起來已無法回復原狀，不過5人在商議後決定演唱會並不會因此而取消，這份堅持實在難能可貴。

在強風之下損毀掉的設備確實為數不少，LUNA SEA卻利用它們來重修舞台，加上演唱會本身充滿紀念價值，估計這會使觀眾心裏留下相當深刻的印象，但香港FANS最希望看到的應該是這次演唱會之LD版本吧。

情報呈報

◆當今紅透半邊天的天之驕女宇多田光，其首張大碟《First Love》的出荷數已突破700萬大關，到達前人未到的730萬枚紀錄，另一方面它的實際銷量亦已非常接近600萬隻，以現時每周平均還能夠賣出20萬的走勢看來邁向700萬隻尚有機會。《First Love》發售至今只是3個月左右，但已榮登Oricon榜6周冠軍，加上在6月30日推出的黑膠版估計這片宇多田熱仍會持續好一陣子，但願她日後能夠繼續努力就好了。

◆由YOSHIKI一手提攜的樂隊Dir en grey，自Major Debut後第2彈作品《Cage》已在近日推出，至於第3彈細碟《預感》則定於7月14日發售，與此同時收錄了5隻細碟歌曲的首張Album《GAUZE》亦決定在7月28日推出，似乎今年是Visual系的大活躍之年呢。

◆SPEED的HIRO（島袋寛子）、ERIKO WITH CHURCH（今井繪理子）和上原多香子均以個人名義推出過歌曲了，到底剩下來的成員新垣仁繪是否被遺棄了呢？原來仁繪會以HITOE'S 57 MOVE的名義於6月30日推出個人細碟《INORI》，幕後監製的仍是伊秩弘將，歌曲方面則是專為她最擅長的跳舞技巧而設的。至於為甚麼叫HITOE'S 57 MOVE呢？原來57的日文發音是「GO-NA」，全句即是解作「HITOE'S GONNA MOVE」啦。

◆上期剛剛提過有關西川貴教封印「T.M.Revolution」這個稱號，不過卻收到消息他會進行一個名為「the end of genesis T.M.R. evolution turbo type D」的全新計劃，監製仍是最近忙於替木村由姬和Fayray出碟的老拍擋淺倉大介，而他倆這個計劃的首作《陽炎-KAGEROH》則會在6月23日推出。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (17-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	Grateful Days	Dragon Ash	141040
2	→	First Love(12cm)	宇多田光	129370
3	↙	HEAVEN'S DRIVE	L'Arc~en~Ciel	120890
4	→	I♡HIP POP	Dragon Ash	112090
5	↗	LOVE~Destiny／LOVE~since1999	濱崎步／濱崎步&津久	63520

Single (24-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	I'LL BE	Mr.Children	194770
2	新	為了有自由／Yo!You!!	V6／Coming Century	137310
3	新	真夏的光線	MORNING娘	122610
4	新	TO BE	濱崎步	109860
5	↙	Grateful Days	Dragon Ash	106190

Album (17-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	First Love	宇多田光	298360
2	↙	hide TRIBUTE SPIRITS	雜錦	216730
3	→	the Monster	DREAMS COME TRUE	117710
4	↗	Dance Dance Revolution 2nd MIX OST	雜錦	77230
5	↙	Every Best Single+3	Every Little Thing	62380

Album (24-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	First Love	宇多田光	258780
2	新	Mizérable	Gackt	163970
3	↙	hide TRIBUTE SPIRITS	雜錦	92010
4	→	Dance Dance Revolution 2nd MIX OST	雜錦	60230
5	↙	the Monster	DREAMS COME TRUE	50460

Voice File Vol.2



姓名：桑島法子（Kuwashima Houko）

出生日期：1975年12月12日
星座：人馬座
身高：158 cm
體重：43 kg
血型：A
出身地：岩手縣
所屬藝能制作公司：青二Production
興趣／特技：聽外國歌曲
代表作：《機動戰艦ナデシコ》ミスマル·ユリカ、《スレイヤーズTRY》フィリア、《Dr. スランプ》摘鶴憐&ヒヨコ、《MASTERキートン》平賀百合子、《イイナ》硝子坂イイナ、《白き魔女～もうひとつの英雄伝説～》ジュリオ、《Dancing Bladeかってに桃天使》桃姬、《ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2彩のラブソング》美咲鈴音、《貓なカ·ン·ケ·イ》坂本ちはる、《みつめてナイト》ロリィ·コールウェル、《フレンズ～青春の輝き》若林鮎
簡說：最近在各類型傳播媒介（電台節目、動畫、廣告、遊戲）中十分活躍的桑島法子，相信有不少的動畫迷或遊戲迷，被她頗為特色的聲線吸引過來吧！不如今次就簡介一下。她是青二PRODUCTION所屬學校「青二塾」的第15期畢業生，性格方面有少許拿不定主意的一類，在進行電台節目工作時，很多時也會問自已的去向，而且很多時弄到聽眾寄來的明信片到處飛，不過她說最開心的亦莫過於越來越多聽眾寄信來，特別是女聽眾。她的聲線方面，可能性格關係，大多配比較活潑的角色，而且配男孩也有一手，特別是《白き魔女～もうひとつの英雄伝説～》更是印象深刻，至於問到去向，則說想搬個離市區遠少許的家及努力配好現在的「常規動畫」（即TV版的動畫）。

Voice File Events & Information

岩男潤子1999～2000畢業演唱會？





由今年1月8日開始的岩男潤子全國巡迴演唱會，來到3月25日，突然在日本東京都中野區的「NHK大會堂」，加再一場名叫「畢業SPECIAL」的特別演唱會，在該場演唱會上她披露了數首歌曲，包括「空色の風」、「朝のキスを」、「卒業寫真」、「翼をください」……等，到演唱會完結時，還說今後會繼續努力，希望各聲優迷繼續支持她。原來岩男潤子在23歲時，就是在該大會堂批鄰的NHK，參加當年的某個選考而正式開始她的聲優生涯，今次開的演唱會，可說是為記念這事而開的。

Voice File CD Data Release

Favorite Songs／岩男潤子

發售商：Pony canyon
編號：PCCG-00472
發售日：3月3日
價格：3059日元



正如大碟名稱一樣，將岩男潤子比較喜歡的歌曲收錄在這大碟內，有些歌曲更是很久之前於「TOKYO INTERNATIONAL FORUM」的演唱會上出場過，既然說是選擇碟的話，當然有不少的「正歌」，例如：《鳥籠姫》、《晚夏》、《翼になれ》……等，另外亦有數首新的歌曲出場，而比較欣賞的，就是大碟最後一首歌曲《手のひらの宇宙》，其後段的大合唱部份，絕對比得上演唱會的版本，特別是歌詞內容更是令人感動，有興趣或是岩男潤子迷，不妨買來聽聽。

機動戰士永恆不滅

全新「HG U.C.」系列隆重登場

很久之前，BANDAI推出的「HG」系列深受大家歡迎，不過，HG後期的質素大跌，而且加上有「MG」系列的出現，所以「HG」系列亦從此「人間蒸發」，時至今日，BANDAI又再一次將「HG」推出市面，而這次的系列名字是「HG U.C.」(High Grade Universal Century)，很明顯，BANDAI今次是有心一洗「HG」後期作品留下來的污名，所以品質非常高，絕對值得支持。

第1作——RX-77-2 鐳射大砲

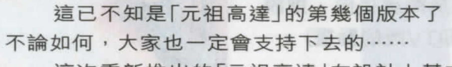
這是不少高達迷希望可以次推出的機體之一，所以，「HG U.C.」的第1作便以鐳射大砲作為頭炮，未推出之前，單看其相片已經是非常吸引，因為在關節上作出了非常大的改進，所以模型可以擺出不少之前無法做到的動作，尤其是膝部的關節特別明顯，而且在新推出的「鐳射大砲」中，亦為大家預備了兩種不同的肩砲讓玩家們自由選擇，而由於模型的「模」是重新製作，所以亦修改了不的之前的不善之處，絕對是抵買的模型產品。



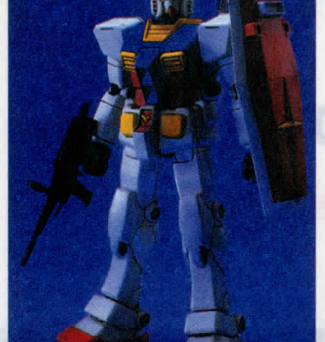




發售日期：發售中
模型比例：1/ 144
售價：800日圓(約港幣50元)



第2作——RX-78-2 元祖高達



這已不知是「元祖高達」的第幾個版本了，不論如何，大家也一定會支持下去的……

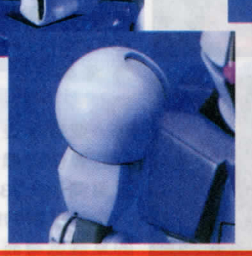
這次重新推出的「元祖高達」在設計上基本上沒有太大的改動，不過，和第1作的「鐳射大砲」一樣，在關節上作了一定的改動和改進，使其活動性大大提高，亦可以讓玩家們可以將他擺作不同的姿勢，而最令人驚奇的便是他的售價，竟然只是300日圓，比先前進出的「TURN A GUNDAM」平了一半，實在是極之便宜，以20元的值格，相信大家也不會錯過吧！

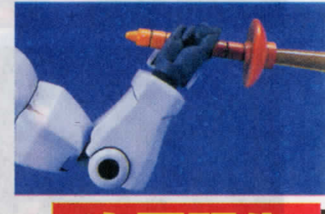
發售日期：預定7月發售
模型比例：1/ 144
售價：300日圓(約港幣25元)

第3作——YMS-15 強人

第3作的機械人決定採用「強人」，這機體在「一年戰爭」之中也算是頗出名的機體，和前二作一樣，在關節上的改動令他可以擺出更多的姿勢，而且這次的「強人」的頭部是可以轉動的，再加上手部的關節的修改，其持劍和持盾的姿勢相當可觀呢！

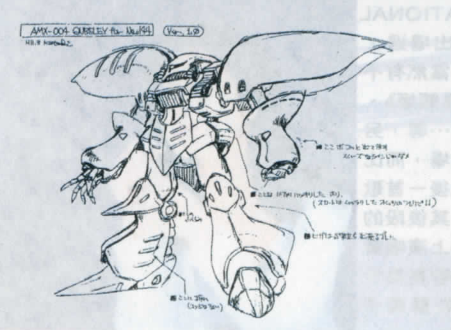






發售日期：預定7月發售
模型比例：1/ 144
售價：800日圓(約港幣50元)

第4作——AMX-004 卡碧尼



這是最新公布的第4作，真是太好了(因為黑龍最喜歡這機體)！因為以設計而言，「卡碧尼」的比例是比一般的MS為大，所以以1/ 144的比例而言，其體型亦會比一般的為大，故此，賣1500日圓也未為過，然而，由於手上資料有限，所以未有進一步的消息。

發售日期：預定9月發售
模型比例：1/ 144
售價：1500日圓(約港幣120元)

次回預告

超合金魂 第3彈
超力電磁俠大解剖

6月漫畫發售表

エニックス

出版日期	作品名	巻数	作者名
11日	ぼくらの推理ノート 聖クラリス探偵団	2	夏 緑/作 祥寺はるか/画
18日	スターオーシャンセカンドストーリー 4コママンガ劇場(4)	–	エニックス編
22日	忍ペンまん丸	11	いがらしみきお
25日	ドラゴンクエストモンスターズテリーのワンダーランド 4コママンガ劇場(4)	–	エニックス編
26日	E'S	4	結賀さとる
26日	聖戦記エルナサーガ	13	堤 妙子
26日	デビルサマナーソウルハッカーズ 第二集	–	エニックス編
26日	ハイパーレストラン	3	たかなし霧香
26日	常習盗賊改め方 ひなぎく見参！	1	桜野みねね

マインドカルチャーセンター

出版日期	作品名	巻数	作者名
中旬	サーキットの狼II モデナの剣	35	池沢さとし

まんだらけ出版部

出版日期	作品名	巻数	作者名
30日	新選組恋愛録 酔うて候	–	三軒屋チカ

ムービック

出版日期	作品名	巻数	作者名
上旬	CUSTOM TRIGUN	–	榊 亜城、西村終子

メディアックス

出版日期	作品名	巻数	作者名
5日	イヴのナイショ話	1	AKIRA
11日	夢のような	–	朔 ユキ蔵
21日	パラドックス	–	ORIHIME
21日	秘密のお花園	–	琴の若子
27日	シーバス1－2－3	6	あかほりさとる/作 ゆうき未来/画
27日	Piaキャロットへようこそ！！2コミックアンソロジー	3	–

角川書店

出版日期	作品名	巻数	作者名
1日	JOKER	2	河奈マリオ、西川貴教/監
1日	少年☆周波数～王様の棋譜～	3	佐久間智代
1日	シークレット・チェイサー	2	秋山たまよ
1日	アルバレアの乙女	2	本多かほる/作 モテギ春恵/画
1日	強殖装甲ガイバー	15	高屋良樹
1日	犬狼伝説<赤>	–	押井 守/作 藤原カムイ/画
1日	鋼鉄天使くるみ	2	介錯
1日	ようこそロードス島へ！III	–	百やしきれい
1日	魔法使いTai！	1	佐藤順一/原作
2日	それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ	7	庄司 卓/原作
3日	セイバーマリオネットJ	4	あかほりさとる/原作
17日	超魔神英雄伝ワタル	4(完)	すずきほづみ
17日	天馬の血族	21	竹宮恵子
17日	十字－クロス－	3	天川すみこ
17日	すき。だからすき	1	CLAMP
17日	妖姫くれない	2	吉村元希/作 竹内未来/画
中旬	ガサラキ～戦略装甲兵器解説読本～	下	ニュータイプ編

学研

出版日期	作品名	巻数	作者名
6日	超弩級空母大和	3	奥田誠治・他/作 井上大助/画
6日	帝国大海戦	1	伊吹秀明/作 細馬信一/画
6日	不沈戦艦紀伊	2	子竜 螢/作 神矢みのる/画
6日	烈風	1	貝塚ひろし

光文社

出版日期	作品名	巻数	作者名
28日	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜4コマギャグバトル PART5	–	アンソロジー
28日	女神異聞録ペルソナ 4コマギャグバトル(仮)	–	アンソロジー

講談社

出版日期	作品名	巻数	作者名
4日	だぁ！だぁ！だぁ！	3	川村美香
4日	スーパードール・リカちゃん	1	征海未亜
4日	時空探偵ゲンシクン	1	山中あきら
4日	ウルトラ忍法帖・超	1	御童カズヒコ
4日	サイボーグクロちゃん	5	横内なおき
4日	プラモ狂四郎	4	やまと虹一、クラフト団
4日	プラモ狂四郎	5	やまと虹一、クラフト団
4日	疾風伝説特攻の拓	5	佐木飛朗斗/作 所 十三/画
4日	疾風伝説特攻の拓	6	佐木飛朗斗/作 所 十三/画
4日	湾岸ミッドナイト	14	楠 みちはる
4日	カイジ	11	福本伸行
4日	ありゃ馬こりゃ馬	15	田原成貴/作 土田世紀/画
4日	ラストマン	4	江川達也
4日	ギンザ小学校	1	地下沢中也
4日	ギンザ小学校	2(完)	地下沢中也
4日	アゴなしゲンとオレ物語	2	平本アキラ
4日	<デラックス版>DO－P－KAN	1	しげの秀一
9日	PARA	2	井上祐徳/作 木内一雅/画
9日	でぃすぱっち	2	こばやしひよこ・他
9日	腹くだしダンデー	1	風間やんわり
9日	ネムリ	1	犬木加奈子
9日	クライシス	2	真刈信二/作 高橋のぼる/画
9日	酒とたたみいわしの日々	3	浜口乃理子
9日	ラストオーダー	2	前川つかさ
11日	恋する楽園	–	吉野マリ
11日	天使の降る夜	–	山崎みちよ
11日	時をかけた少女たち	4	かやまゆみ
11日	ピーチガール	5	上田美和
11日	椿－カメリアー	–	ひうらさとる
11日	両面マン	2	みやうち沙矢
11日	天然ラブ・マシーン	–	倉持マリ
11日	救急ハート治療室	8	沖野ヨーコ
11日	あなたにホの字	10	こやまゆかり
11日	天上の虹	17	里中満智子
11日	空腹の王女様	5	板本こうこ
11日	いいようにはしないから	1	伊藤理佐
11日	キッチンの達人	15	清水康代
11日	光と闇の方程式	29	おおにし 真
11日	カーテン・コール	24	三原陽子
11日	永遠の誘惑	3	前原滋子
11日	ミラノ・これくしょん	3	国本果子/作 文月今日子/画
11日	蒼い十字路	1	宮脇明子
11日	蒼い十字路	2	宮脇明子
11日	夢見るように眠りたい	–	宮脇明子
17日	龍狼伝	17	山原義人
17日	風の如く火の如く	7(完)	鷹 司/作 島崎 譲/画
17日	えとせとら	5	なかざき 冬
17日	SPEED KING	4	間部正志
17日	NaNa	5	綱渕貴仁
17日	猫(ミック)	2	とだ勝之
17日	GTO	11	藤沢とおる
17日	はじめの一歩	48	森川ジョージ
17日	Harlem Beat	25	西山優里子
17日	サイコメトラーEIJI	17	安童夕馬/作 朝基まさし/画
17日	BOYS BE… 2nd Season	14	イタバシマサヒロ/作 玉越博幸/画
17日	哲也～雀聖と呼ばれた男～	10	さいふうめい/作 星野泰視/画
17日	人間凶器カツオ！	8	刃森 尊
17日	Jドリーム 完全燃焼編	6	塀内夏子
17日	ラブひな	3	赤松 健
17日	こちら新宿フリッパーズ	4	渋染かずき
17日	蒼き神話マルス	13(完)	本島幸久
17日	真・中華一番！	12(完)	小川悦司
17日	High LIfe	2(完)	神先史士/作 いずみ 誠/画
17日	金田一少年の事件簿短編集 金田一少年の疾走	4	天樹征丸/原案 金成陽三郎/脚本 さとうふみや/画
21日	P.S.元気です俊平 Love Method	–	柴門ふみ、三局
23日	旅の途中	7	本宮ひろ志
23日	キリコ	3	木葉功一
23日	ガンマ	2	山本康人
23日	ダニ	2	さだやす 圭
23日	大使閣下の料理人	2	西村ミツル/作 かわすみひろし/画
23日	李さんちの物語	2	戸田郁子/作 黄 美那/画
23日	考える犬	11	守村 大
23日	えの素	4	榎本俊二
23日	それはエノキダ！	2	須賀原洋行
23日	ネオデビルマン	1	永井 豪・他
23日	ネオデビルマン	2	永井 豪・他
23日	夏子の酒	3	尾瀬あきら
23日	夏子の酒	4	尾瀬あきら
23日	無限の住人	9	沙村広明
23日	五年生	2	木尾士目
23日	菫画報	4	小原愼司
23日	逮捕しちゃうぞ the MOVIE	1	藤島康介
23日	サムライダー	1	すぎむらしんいち
23日	サムライダー	2	すぎむらしんいち
23日	サムライダー	3	すぎむらしんいち
23日	秘石戦記ストーンバスター！	1	宇野比呂士
23日	秘石戦記ストーンバスター！	2	宇野比呂士
23日	秘石戦記ストーンバスター！	3	宇野比呂士
23日	アニメ版GTO キャラクター完全ガイド	–	藤沢とおる&週刊少年マガジン編集部・他

秋田書店

出版日期	作品名	巻数	作者名
4日	優駿の門	24	やまさき拓味
4日	優駿の門 番外編 瞳の中のライバル	–	やまさき拓味
4日	麻雀鬼ウキョウ	2	橋本俊二
4日	鉄腕アトム	1	手塚治虫
4日	鉄腕アトム	2	手塚治虫
4日	鉄腕アトム	3	手塚治虫
11日	ドカベンプロ野球編	24	水島新司
11日	おまかせ！ピース電器店	13	能田達規
11日	トップスピード	3(完)	滝井寿紀
11日	バトルフィッシュ	2	歳脇将幸
11日	エイリアン9	2	富沢ひとし
11日	銀玉マサやん	21	堂上まさ志
18日	学校怪談	12	高橋葉介
18日	フジケン	5	小沢としお
18日	満天の星	6	楠本 哲
18日	キッズ・ジョーカー	2	藤田麻貴
18日	エロイカより愛をこめて	25	青池保子
25日	エデンの最期に	–	千之ナイフ
25日	王家の紋章	41	細川智栄子
25日	「VS」バーサス	1	山田圭子
25日	21世紀探偵事務所	4	中村理恵
25日	あひるの行進	1	藤弓 郷
25日	KISS ME PLEASE	–	笠間留美
25日	いのちの器	15	上原きみ子
25日	牝の牙・死んでもらいます	4	花小路小町
25日	仮面探偵	2	秋乃茉莉
25日	スリーピース！！	1	安彦麻理絵

集英社

出版日期	作品名	巻数	作者名
3日	こちら葛飾区亀有公園前派出所	114	秋本 治
3日	地獄先生ぬ～べ～	30	真倉 翔、岡野 剛
3日	封神演義	15	藤崎 竜
3日	明稜帝梧桐勢十郎	7	かずはじめ
3日	ホイッスル！	6	樋口大輔
3日	WILD HALF	17(完)	浅美裕子
3日	I"S<アイズ>	10	桂 正和
3日	ダブル・ハード	18	市原 剛、今野直樹
3日	風飛び一斗	1	門馬もとき
3日	グレイト爆走野郎AGAIN	2	三原雄介
3日	ライジングインパクト	2	鈴木 央
3日	ゼロ	28	愛 英史、里見 桂
3日	美咲の器－緋が走る－	1	あおきてつお、ジョー指月
3日	大空港	1	荒 仁、野口 賢
4日	H.I.P.	–	内藤智昭
15日	青春してるかい！	1	亜月 亮
15日	ケロケロちゃいむ	5(完)	藤田まぐろ
15日	君は青空の下にいる	4(完)	森本里菜
15日	内気なゴースト	–	ユーキあきら
15日	りぼん新人まんが家デビュー作集(18)天然ジョーカー	–	池野 恋編
18日	えっち	13	仙道ますみ
18日	マイホームみらの	11	桜木雪弥
18日	暴力の都	9	戸田幸宏、中 祥人
18日	殺医"ドクター蘭丸	6	梶 研吾、井上紀良
18日	JANGLE TEACHER	1	池上花英
18日	ホゲホゲ日記	1	中島史雄
18日	ONE OUTS	1	甲斐谷 忍
18日	ハッピーマン	–	塩崎雄二
18日	戦空の魂	10	天沼 俊
18日	弘法大師空海	6(完)	ジョージ秋山
18日	東京タイムマシン	3(完)	あびる義明
18日	DEADMAN	3	江川達也
18日	親愛なるMへ	2	六田 登
18日	キン肉マンII世	5	ゆでたまご
18日	闘将！！拉麺男	9	ゆでたまご
18日	トルコで私も考えた	2	高橋由佳利
18日	約束の家	3(完)	坂井久仁江
18日	ロッカーのハナコさん	5	石井まゆみ
18日	竜の結晶	9	もんでんあきこ
18日	恋する脳髄	1	高田祐子
18日	特製 ちびまる子ちゃん	3	さくらももこ
18日	IT	2	唯 登詩樹
18日	わたなべまさこ名作集 春日局	2	わたなべまさこ
23日	こちら椿産婦人科	21	あまねかずみ
23日	テディベア	1	粕谷紀子
23日	ナース・ステーション	13	島津郷子
23日	陸奥A子名作集 シャーベットはあげない	–	陸奥A子
23日	ザ・ベンテン	3	長浜幸子
25日	花より男子	23	神尾葉子
25日	大江戸てやんでい！！	2(完)	楠 桂
25日	七星におまかせ	3	浦川まさる
25日	リトル・アダム リトル・エバ	2(完)	佐々木潤子
25日	永遠より長く	–	森崎法美
25日	緑のキモチ	–	斉藤 倫
25日	ウルフ物語	6	岩田江利子
25日	ラブ！ラブ！ラブ！	3(完)	中原アヤ
25日	ghost in my room	–	平泉由紀子
25日	陽だまり、桜の降る	–	小沢花音
25日	林檎と蜂蜜	3	宮川匡代
25日	スプーン一杯の愛情	1	石田拓実
25日	SHINE	–	クドウあや
25日	細倉ゆたか傑作集 うす氷	–	細倉ゆたか

小学館

出版日期	作品名	巻数	作者名
5日	太郎	20	細野不二彦
5日	球魂	4	岩田やすてる
5日	SOMEDAY	8(完)	原 秀則
5日	アガペイズ	6	山田玲司
5日	桜通信	15	遊人
5日	デカスロン	21	山田芳裕
16日	H2	30	あだち 充
16日	じゃじゃ馬グルーミン★UP！	19	ゆうきまさみ
16日	烈火の炎	19	安西信行
16日	タキシード銀	10	松浦聡彦
16日	め組の大吾	18	曽田正人
16日	キャットルーキー	15	丹羽啓介
16日	ウインドミル	4	橋口隆志
16日	風の伝承者	6	若桑一人/作 山本 智/画
16日	ガンバ！Fly high	25	森末慎二/作 菊田洋之/画
16日	スピンナウト	3	西森博之、春風邪三太
16日	東京刑事	2	鈴木けい一
16日	ARMS	8	皆川亮二
16日	名探偵コナン〔PARTII〕	8	青山剛昌/原作
16日	帯をギュッとね！	6	河合克敏
16日	炎の転校生	5	島本和彦
16日	ジーザス	4	七月鏡一/作 藤原芳秀/画
16日	部屋においでよ	1	原 秀則
19日	平安情瑠璃物語	–	竹宮惠子
26日	YASHA 夜叉	6	吉田秋生
26日	胸打つ恋物語(2)空と海とKUUIPO(クウイポ)	–	藤臣美弥子
26日	たむたむVARIETY THEATER(1)踊る教室	–	田村由美
26日	藍の糸	1	宮本直美
26日	エンジェルリップ	8	あらいきよこ
26日	うさぎのこころ	–	武内昌美
26日	天は赤い河のほとり	17	篠原千絵
26日	恋物語	12	さいとうちほ
26日	WILD☆ACT	5	高田りえ
26日	天使のはぴねす	1	にしむらともこ
26日	GO！ばあじなる花遊記	1	水都あくあ
26日	海よりも深く	3	吉村明美
26日	妖しのセレス	11	渡瀬悠宇
26日	離婚請負人 沙樹	3	綾部瑞穂
26日	ツナギとヒーロー	7	福神 伶
26日	リビドーの海	5	上杉可南子
26日	神さまの贈りもの	12	野崎ふみこ
26日	サンクチュアリ	5	史村 翔/作 池上遼一/画
26日	やったろうじゃん！！	4	原 秀則
26日	カムイ伝 第2部	1	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	2	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	3	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	4	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	5	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	6	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	7	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	8	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	9	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	カムイ伝 第2部	10	白土三平/作 岡本鉄二/画
26日	江戸むらさき特急	–	ほりのぶゆき
26日	アイドルでいこう！！	–	樹本祐季
28日	どすこい！サイぼん	–	のむらしんぼ
28日	ミニ四ファイターV	8	青木たかお
28日	学級王ヤマザキ	9	樫本学ヴ
28日	とっても！ぷよぷよ	5	たちばな真未絵
28日	ザ・ドラえもんズ スペシャル	6	藤子・F・不二雄/作 宮崎まさる/シナリオ 三谷幸広/画
28日	ポケットモンスター オレンジ諸島編	3	田尻 智/原作
28日	ポケットモンスターアニメ	15	田尻 智/原作
30日	釣りバカ日誌	49	やまさき十三/作 北見けんいち/画
30日	あぶさん	67	水島新司
30日	シネマ	3	六田 登
30日	IWAMAL 岩丸動物診療譚	5	玉井雪雄
30日	のたり松太郎	34	ちばてつや
30日	よいこ	7	石川優吾
30日	月下の棋士	24	能條純一
30日	イリーガル	3	工藤かずや/作 木村直巳/画
30日	MONSTER	12	浦沢直樹
30日	HEAT－灼熱－	2	武論尊/作 池上遼一/画
30日	新・票田のトラクター	13(完)	ケニー鍋島/作 前川つかさ/画
30日	美味しんぼ	71	雁屋 哲/作 花咲アキラ/画
30日	奈緒子	21	坂田信弘/作 中原 裕/画
30日	ブルーダー	1	周防 療/作 盛田賢司/画
30日	合同ナイン	1	若狭たけし
30日	鯨組	1	青柳裕介
30日	史記	13	横山光輝

少年画報社

出版日期	作品名	巻数	作者名
9日	すてきなOL	1	タナカ★コージ
9日	特攻！アルテミス	15	森 左智
9日	BAD BOYSグレアー	8	田中 宏
23日	コミックマスターJ	4	田畑由秋/作 余湖裕輝/画
23日	モーターロック	6	ななし乃与太郎
23日	妖怪仕置人	4	中津賢也
23日	レースクイーンMIKA	1	宮路兼幸

新声社

出版日期	作品名	巻数	作者名
25日	ATHENA コミックアンソロジー	–	ゲーメストコミック編集部
25日	トゥルーラブストーリー2 アンソロジー	–	ゲーメストコミック編集部

双葉社

出版日期	作品名	巻数	作者名
9日	元祖Dr.タイフーン	9	高橋三千綱/作 かざま鋭二/画
9日	軍鶏	4	橋本以蔵/作 たなか亜希夫/画
9日	SHOP LEAD 航太郎	5	末田雄一郎/作 人見恵史/画
9日	新・匠のふんどし	4	山崎光佑
9日	虚無戦記 弥勒王編	3	石川 賢
28日	バージン・ママ	18	村生ミオ
28日	好き好き！！極道パパ	1	沖田龍児
28日	自分が好き	2	柳沢きみお
28日	アニメコミックス クレヨンしんちゃん	19	臼井儀人/作
28日	はぐはぐ	11	沼田 朗/作 こなみかなた/画
28日	天王寺のあべ乃ちゃん	2	胡桃ちの
28日	愛しあうふたり？(仮)	–	えのあきら
28日	UFOロボ グレンダイザー	1	永井 豪/作 桜 多吾作/画

大都社

出版日期	作品名	巻数	作者名
中旬	太陽の牙ダグラム	1	高橋良輔/作 森藤よしひろ/画
中旬	太陽の牙ダグラム	2	高橋良輔/作 森藤よしひろ/画

竹書房

出版日期	作品名	巻数	作者名
28日	AYA	–	克・亜樹

宙出版

出版日期	作品名	巻数	作者名
1日	砂漠のライオン	–	バーバラ・フェイス/作 篠崎佳久子/画
1日	バッド・タイミング	–	ジーナ・グレイ/作 黒田かすみ/画

朝日ソノラマ

出版日期	作品名	巻数	作者名
19日	電人アロー	3	一峰大二

潮出版社

出版日期	作品名	巻数	作者名
25日	西遊妖猿伝	11	諸星大二郎

角川書店

出版日期	作品名	巻数	作者名
下旬	機動戦士ガンダム エピソードガイド VOL.2	–	ニュータイプ編
下旬	WHITE ALBUM 公式ファンブック(仮)	–	コンプティーク編
下旬	劇場版 機動戦艦ナデシコThe prince of darkness	–	ニュータイプ編
下旬	快傑蒸気探偵団	–	ニュータイプ編
下旬	エデンズボゥイ キャラクターズSPECIAL	–	ニュータイプ編

新書館

出版日期	作品名	巻数	作者名
下旬	ウロボロスの指環	–	川添真理子
下旬	Diamond Century	2	橘水樹&櫻林子

宝島社

出版日期	作品名	巻数	作者名
下旬	ラブリー！	–	桜沢エリカ
下旬	夢の温度	1	南 Q太
下旬	JELLY BEANS	1	安野モヨコ

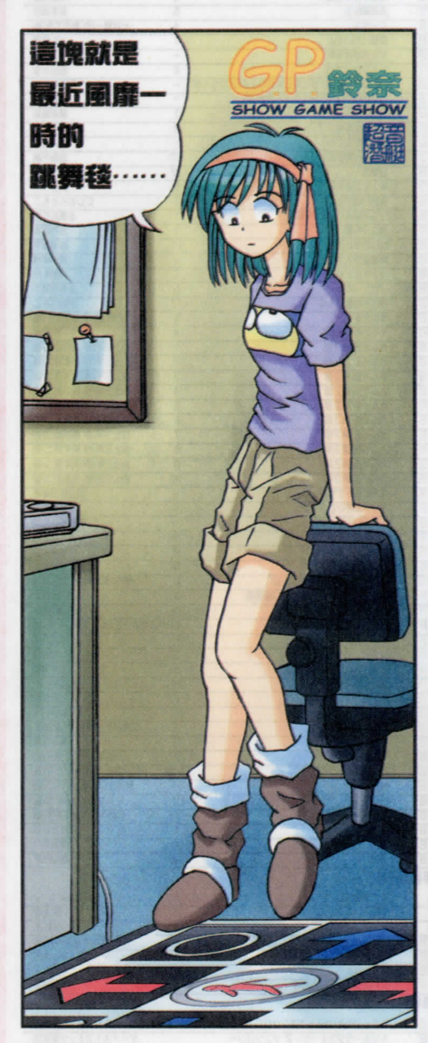
マガジン・マガジン

出版日期	作品名	巻数	作者名
下旬	Sweet Pain(仮)	–	小野塚カホリ

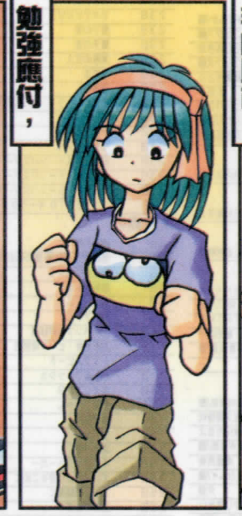
メディアファクトリー

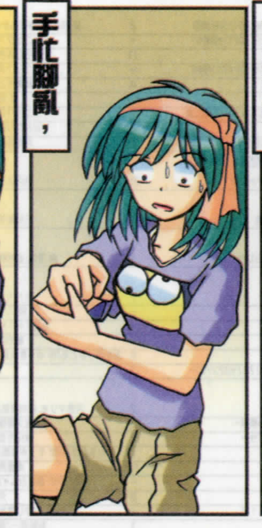
出版日期	作品名	巻数	作者名
下旬	シャイニング	2	安刀乱地巣/作 バロン吉元/画
下旬	薬膳仙女マダム明	3	楊 愛蓮/作 花小路小町/画
下旬	LOVE FISH 三平クラブ	2	矢口高雄
下旬	一撃	1	滝 直毅/作 高橋よしひろ/画
下旬	仮面ライダー	1	石ノ森章太郎
下旬	仮面ライダー	2	石ノ森章太郎
下旬	仮面ライダー	3	石ノ森章太郎

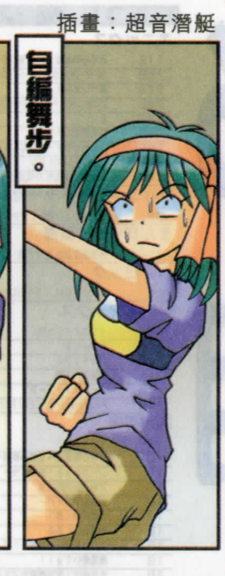
插畫：超音潛艇

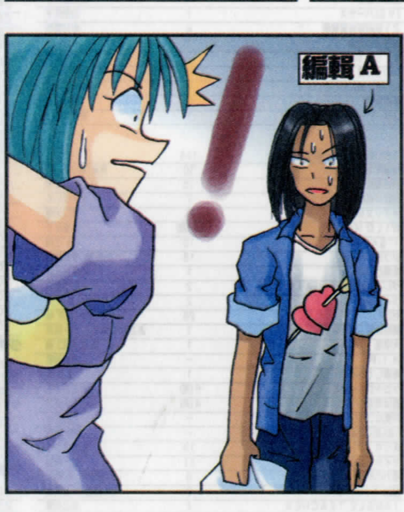


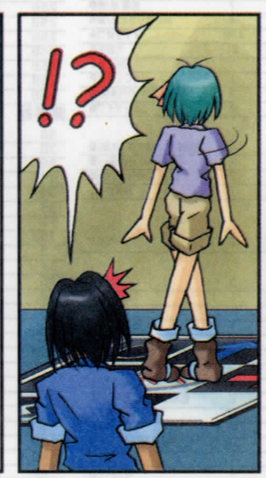










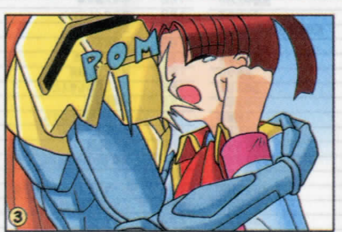


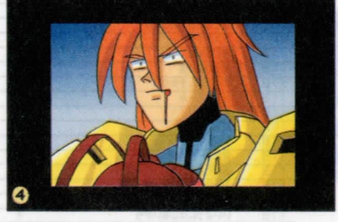


絕體絕「命」







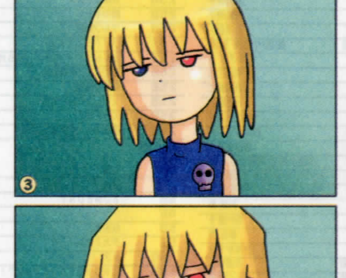


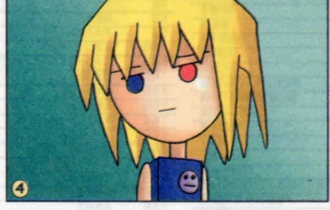
TO BALL



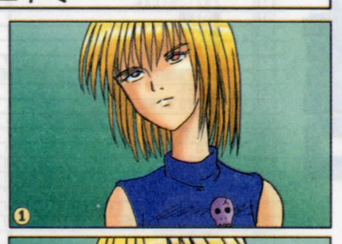


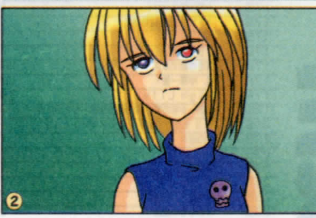






廁世代





無責任讀者擂台

引言

主持人：KOTARO

各位讀者，今期拙者首次擔任無責任讀者擂台的主持，希望大家能夠多多指教！秉承無責任讀者擂台一貫的作風，我們歡迎任何讀者投稿到來，抒發一下對遊戲以至業界各種各樣的意見和批評。假如閣下自問對遊戲界具有獨到精闢的見解，那麼就請不要猶豫，立即來信投稿吧！只要來信一經刊登，均可獲得一份精美的遊戲紀念品，以表本刊對於閣下的一點心意，懇請大家可以湧躍支持，因為本欄的內容豐富與否，是絕對需要你們的支持。

論盡各大遊戲雜誌

G.P.鈴奈小姐：

久違嘅無責任讀者擂台，現在終於重見天日，而在下力丸今次來信擂台，就係正想同大家分享一下對時下各大遊戲雜誌嘅見解，如果有乜唔啱聽嘅話，請大家多多包涵呀！

現時本港出版嘅遊戲雜誌，基本上可以分為潮流綜合掛帥嘅《GAME PLUS》、專門深入嘅《GAME PLAYERS》、老字號嘅《GAME WEEKLY》、以及後起之秀《GAME STATION》四大勢力，以不同嘅主導屹立係市場。

不如先講《GAME PLUS》啦！佢哋係以潮流綜合雜誌作為主導，所以論到遊戲介紹同攻略方面經常都會有被人乏視嘅感覺，但係如果大家有用心去睇過佢嘅內容嘅話，其實都已經算係幾全面，係質素未免有時過於浮動啫，相信呢啲都只係小問題，假如肯落多啲心機、俾多啲時間去做，應該係大有可為嘅！

至於《GAME PLUS》嘅姊妹雜誌《GAME PLAYERS》，係市面上唯一一本比較專門嘅遊戲雙週刊，一向俾人嘅感覺都係以詳盡為主，而且質素方面亦有佢哋一定嘅保証。不過就唔好話在下雞蛋裡挑骨頭，有時某啲細微細眼嘅地方經常乏略咗，雖然唔係話要你哋同啲週刊鬥快啫，但係都唔好得閒整啲成個月前嘅遊戲介紹吖！至於改革方面，暫時都仲係睇到啲好表面嘅嘢，希望日後會漫漫逐漸有所改進啦！

由報紙變到週刊嘅《GAME WEEKLY》，雖然資料同情報方面都幾快幾新，本來係絕對有機會上位嘅，但係可惜中途殺出咗個《GAME STATION》，係短短半年之內，蠶食咗佢部份嘅市場，加上佢近期新GAME嘅介紹、攻略同排版質素都跌WATT得好緊要，而且越嚟越鍾意搞個人崇拜，連出個招聘廣告都無厘正經，已前認真同落力嘅態度消失得盪然無存，係幾可惜嘅地方，如果仲唔想辦法去救亡嘅話，你都咪話唔危險。

而近年冒昇得最快嘅《GAME STATION》，無疑質素方面雖然有待改進，但係最基本睇得出佢哋製作係有誠意同肯去拚搏，其實以佢咁嘅價錢，對於一般要求唔係咁高嘅遊戲機迷，或者讀者都已經無話可說㗎啦。不過情報方面就唔該佢哋搞清楚啲乜嘢叫做事實、乜嘢係未確認情報，雖然在下睇得出你哋好落力，但係係又情報、唔係又情報，仲要講到似層層咁樣，好容易會誤報，同埋混淆咗讀者嘅視聽呀真係。

最後都係要講番句，無論你哋鍾意聽又好、唔鍾意聽都好啦，以上都只不過純粹係在下個人嘅意見，就完全係與貴刊嘅立場無關嘅，希望下次有機會嘅話，可以再喺到同大家分享一下在下嘅見解，SEE YOU NEXT TIME！

敬祝各位 身體健康

力丸

力丸：

很感激閣下對敝刊的意見，在此先向你説聲多謝同時，我們也承諾日後會更盡心盡力去革除陋習，令到內容做得更好、更為豐富，畢竟改革只不過是現在開始，往後才是逐漸實行改革的路，希望閣下和讀者也能晰目以待我們改革後的成果！

KOTARO代覆

重申翻版遊戲的責任

DEAREST教主大人：

Hello！我係《GPM》嘅長期讀者，希望可以早D刊登我嘅來信，thanks！

我覺得PS係一部先進嘅遊戲機，因為佢可以出多D Game比我地玩，but，if一D翻板商再係咁樣偽造翻板，就會「自取其獄」，日本供應商就會「也許你只是哭得太累，也許也許你要睡一睡」，點解D翻板商又唔轉行？售賣翻板簡直係社會上嘅蛀米蟲，又係「竹林深處人家」入面嘅「人渣」！

仲有，《KOF'98》兩個版本係有古惑嘅，我諗草薙京開咗眼嘅淨係翻板至有，唉！SNK公司可能會「悄悄的我走了，正如我悄悄的來，我揮一揮衣袖，不帶走一片雲彩」，要諗吓辦法去杜絕翻板and降低正板Game嘅$，令到D Game迷唔駛揰翻板Game。

最後我希望賣翻板Game入面嘅人可以出售正板Game而降低正板Game嘅$

祝 有覺好瞓！

翻板從此絕跡！

Yours sincerely

Asamiya Athena

Asamiya Athena：

對於閣下對杜絕翻版的意見，拙者則有另一番見解，其實翻版遊戲的問題，並不可以全部歸咎於售賣方面的不法商人身上，消費者亦同樣需要負上很大的責任。若然人人都潔身自愛，不購買翻版遊戲或貨品，它們最終也會被社會唾棄和淘汰。相反，即使動用嚴刑酷法也對其起不了阻嚇作用。

至於杜絕翻版的行動，其實生產商方面已經明顯地盡了全力，但是始終「道高一尺、魔高一丈」，不法商人很快就可以利用各種途徑或方法將之解決，而且一旦破解成功以後，不法商人更會藉此提高翻版遊戲的售價，無形中令到他們坐享了漁人之利，所以長遠來説，這點亦並非算是最可行和有力的方法。

還有，閣下提議到生產商降低遊戲售價，無疑確實是其中一個方法，但是對於消費者來説，怎樣的價格才算是低呢？這點是很難以界定，始終翻版別人的遊戲，成本是很有限，然而，正版遊戲單是開發費用可能已經是一個天文數字，難道要兩者的價格相同不成？或許在於消費者的立場，正版與翻版只要相差多過於一倍的價錢，可能大部份消費者已經選擇購買翻版，所以降低遊戲價格也不是一個最健康的解決方法，因為消費者的價值觀一日未有改變，降低價格來招攬消費者也只是徒然。計拙者的愚見，最好的方法是從教育入手，貫輸正確的價值觀知識予下一代，同時加強法例，令到售賣翻版不能再如現在般明目張膽，只要收窄售賣翻版遊戲的生存空間，翻版遊戲或貨品自然就會絕跡消失，但是最重要的始終也是消費者們對於遊戲的取向。

KOTARO代覆





G.P. 鈴奈留言板

嘩！在這幾天以來，小妹收到很多信啊！為免不讓讀者們失望，在懇求之下終於都可以多一版的編幅來刊登這些信件，很開心呢！近日發覺有不少信的內容都很類似，其實你們可以大膽一點詢問編輯們其他問題，再加上近日有同事加入了GPM，分別是小璘、神皇及AMANDA，你們也可以問下那3人的近況或日常生活的事，如「有沒有知己朋友」等問題呢！那3人是不會介意的(^-^)，快些寄信來啦！

「想支持原裝…」

赤目，米奇，非洲，KOTARO，JJ，福田，MS，山寺良牙，怪杰，GP鈴奈，AGENT X，and so on：

你們好！好累，好累。眾編輯近來可好？(惊人之"眾")

首先聲明，大陸並非沒有信紙賣，只是小生實在太忙，幾乎沒有時間去買，作業本紙也湊合吧，也算學生一族田標誌。本人是重慶一高三學生，姓何，單名一個靚字，怎樣？夠港化吧。盡管有人説象女孩的名字，不過既然有靚仔之説，也過得去吧。

接觸貴刊也大概有半年了吧，盡管很早就想寫信來，可高考的壓力讓我不敢有半點怠懈，此次也是在"凌晨2點半"擠出一些時間，主要內容有三點，一點關於貴刊，一點關於我自己，另一點於我與貴刊之間。

No.1貴刊辦利水平之高勿庸置疑(本人從不會也沒有必要拍馬屁)，值得嘉獎。這一點對大陸的遊戲刊物產生了一定的影響。如今的大陸遊戲刊物大可分為兩類。第一類，新聞快，圖片新，攻略新，秘技新，總之很好，但可以肯定未買版權，因為很多都是直接從貴刊上摘印幾頁，甚至連"國語化"的過程都沒有。另一類則是與貴刊同齡的一些雜誌，由於買版權沒捷徑，辦刊質量雖好，但同樣的消息，幾乎要推遲1～2月，實在很可惜。由於對此種盜版方式防不勝防，貴刊何不把自己在日本買的資料以一定價格賣予某一大陸刊物，好處至少有以下幾點：1.貴刊的經濟或多或少有一定收益；2.打擊不法分子，保護貴刊權益；3.為大陸遊戲事業作項獻；4.方便大陸玩家；5.在該雜誌注明"第一份由《遊戲誌》直接支持的電視遊戲月刊"以提高貴刊知名度。一舉數得，何樂而不為呢？

No.2這一點則關係本人之命運，我是一個有着相當長電玩史的玩者，從4歲(85年)起的FC，MD，SFC，GB，SS，PS，以及預計暑假購入的N64，無一不是愛之深。(不打算買DC，PS 2的原因見後文)不知不覺中，已決定投身遊戲制作事業。而如今，則更是到了作出決策的緊要關頭，填高考志願在即！！！作一個"坂口博信"似的遊戲人，應該怎樣作？(是否痴人説夢？No，never！)希望貴刊能夠指點迷津，我只希望國人有一天能用上我的軟件，玩上我的遊戲。(這也是很多同齡人的共同願望)回信期待中……

No.3我現在買的雜誌每本為￥50，11本雜誌，加上一本年鑑，一本太8攻略已用去￥650，再這耗下去，真不知哪天會去賣血(玩笑)，所以急切需要郵購，但上次黑手答覆另一大陸玩友實在過於簡單，寄人民幣多少，郵費多少，(超過50元／期又何必.....)，另外大概每期幾時能郵到(現在520元一本也要等兩星期才到！！)痛苦！

對於盜版，我實在很慚愧，但卻實在無能為力。3、4百元，我兩個月的零花錢！除去200元買GMP，還剩多少？比如一些60，70元的電腦遊戲，我都是買正版的，所以作打油詩一首，也是我不敢買DC，PS2的原因。

不是沒骨氣，只是有能力。港陸不可比，D版無法弄。

好了，已經3：30了，該睡了。

Yours何靚
Andy
99.51.03.45

TO何靚：

真在太令人驚喜，又有大陸讀者的來信，近來GPM來了3位新編輯，由於有「那3人」的幫助，所以眾編輯們均輕鬆了少許(雖然仍有很多工作要做…)，不過GPM內的氣氛越來越好，小妹也很開心呢！(一但是同時要應付眾多編輯，很辛苦啊！)

至於有關大陸的遊戲刊物的狀況，真在太可惡了！竟然這麼多盜版，這可是我們眾編輯的心血啊！一定要支持正版呀！另外，小妹絕對支持你的夢想，你要加油努力，在小妹得知要製作遊戲是需要一定程度的電腦知識，除了懂寫程式外，更要懂得企画等等專業知識，絕不容易啊！

最後的價格問題，小妹在詢問之下，得知平郵的郵費需11元7角(廣州)，空郵則要38元4角，再加上遊戲誌的價格，相信你可以計算得到的(一定要收港幣啊！)，歡迎你下次再來信。

GP玲奈上

「如何解決死機？」

貴刊的眾位編輯們：

您們好！我是大陸的一名高中學生，也是一名瘋狂的電玩愛好者。在我Play game時，總難免會遇到這樣或那樣的難題，這種時候，貴刊就成為我"排憂解難"的最好幫手了。從最初的從別人手裡借，到玩在自己購買我逐漸成了貴刊的一名忠實讀者，從65期起每期必買。它不但在我玩遊戲時幫助我，也成為我深夜時間最好的讀物。

由於內地的經濟特別是我們廣西與香港相差甚遠，所以貴刊港幣35元，折合成人民類45-50元，對我們普通學生確實略高，(且一月兩本，合計90元左右)但這並沒有影響我對貴刊的鍾愛，可謂"節衣宿食"，一個月可省下100～200元，除購買本刊外，遊戲就買得少了。雖然我家也有不少翻版盤，但我最喜歡的遊戲我都會千方百計地省下錢去買原版如"R4""KOF系列"等(FF VIII我也很喜歡，可原版賣到將近700元，實在有心無力，只好買翻版的來讀者著玩兒了)

貴刊將值創刊100期"大典"在此先獻上小弟我對雜誌及雜誌全體工作人員的一片真誠祝願，希望貴刊在以後的日子裡越加越好，成為中國最權威的遊戲雜誌！另提一句，如果我沒算錯，5月8日將是貴刊100期發行之日，我早料到貴刊會舉辦一些活動來慶祝，像抽獎啊，送大禮啊等等，但不知內地讀者可否參加，這些我暫且不管，把抽獎表皮一同寄上，反正留著無用，如果能參加，真希望中大獎啊！

(FF VIII第三張盤中中途死機現像該如何解決，請速答覆)

于南平
1999.3.19



TO于南平：

很多謝你的支持！至於抽獎一事，你不妨寄來，絕對歡迎。另外你的《FF VIII》問題，小妹在詢問過負責同事之下，得到以下回覆：

「進入聖多拉遺跡時要有幾點要注意的，如果在Laguna演戲完結開始至Squall背着Rinoa期間到聖多拉遺跡；並在與奧丁以外的戰鬥，制限時間到達0時，選擇了「遺跡入口まで戻って再トライする」的話，當玩者選擇更換成員時，就會立即Hold機，因此最好在以外的時間到聖多拉遺跡，制限時間到達0時則選擇「やめる・ゲームオーバー」，這樣便可以避過Hold機的厄運，不過只要在制限時間內打倒奧丁的話，就不會出現這樣的問題。」

以上的説話是MS説的(一因為小妹還未玩到這兒)，希望你能解決問題啦！

GP玲奈 上

「冇氣游泳？」

Dearest山寺良牙さん：

Hello！我又响100期大革新見到你寫《心跳Drema Vol.3》館林見晴，編嘅攻略，再加上Mini game嘅攻略，點解清川望嘅遊水訓練入面果個背泳成日游游吓又冇氣，咁撑駛嘅！其實「看過此文後可到科學學會部室」係咪可以响放學之後去科學室呢？咁詩織叫我地做「捉蟲」，係咪對啱哂D錯處就有good ending呢？响2月17日，瞓覺之前有一個古怪女你打電話咪果個係咪「管林」？跟住又話自己打錯電話，初初又唔知係邊個打咪，唔怪得被稱為「謎之交」啦！至抵死係響2月21日嘅攻略，點解你話跑步機嘅訓練係變態，原來佢最後果日，「管林」真係向佢表白話「I Love You！」佢係迷自己likely佢，定係唔likely佢自己都唔知呢？係咪，如果要問佢資料，可唔可以問佢三圍呢？會唔會話係秘密呢？

以下比米奇さん：

你會唔會好似山寺さんlikely玩PS嘅《心跳Drema系列》咁你有冇玩過《心跳之放學後》嘅QI. 27我仲想問吓，點解《心跳》仲未推出嘅？因為我期待咗成年啦！係咪Konami嘅人員偷懶冇做野？

以下比Kotaroさん：

你介紹咿《武力ONE》，明明係SNK出品架嘛，點解《KOF》嘅坂崎獠又會響《武力》入面出現，不知火舞同Asamiya Athera係冇份嘅？聽聞《KOF' 99》會響7月推出響AD上，會唔會好過《Af》呢？的《SNK VS Capcom》會響幾時推出呢？

以下比GP玲奈さん：

我見到神樂小姐，小丸小姐，SM YEE Lam小姐畫嘅FF主角似「浩南」，又好似用Computer print出咪，print起上咪好型仔，好耐都冇是過BCS丹小姐嘅「編輯Touch」同「Casplay」，講真丫，佢畫嘅五格漫畫畫得好抵死，我都想見吓佢吧畫，係呀，點解米奇さん可以響《To Heart》玩FIG，因為我響編者話見到嘅，麻煩你幫我問吓佢啦！

祝你地有覺女子瞓zzz！

Yours Sincerely,
Asamiya Athera

TO Asamiya Athena：

有Mini Game中游背泳是不用理會氧氣度的，為何會出現沒氣的情況？是否控制錯誤經常撞欄而失時間呢？定還是說「自由泳」？

「看過此文可到科學學會部室」是放學後去科學室，但並不解作一定要去。

去「捉蟲」時找出所有錯誤並不會影響到Good-ending，想知是甚麼請詳看#101「秘密技攻」。

為了不要一下子便解開謎底，於是便用這寫法，其實一聽聲線便知是「館林見晴」；此外2月21日的跑步機各下去試玩看便知本一個為何這樣寫。

有關館林見晴是否喜歡(Likely)主角，請詳參#100「編者話」。

問她三圍沒問題，不過最好在比較後期時才問，始終這些事還是比較相熟後會較好。

山寺良牙 上

我不是妳想像中玩那麼多《心跳》系列遊戲的，事實上，《心跳DRAMA系列》除了《虹色青春》外，其他的都還未玩或是不打自算玩，尤其是《彩之愛歌》我更提不起勁去買。玩在正在埋首玩的，是ELF的《WORDS WORTH》，簡單得很，故事也很有趣。至於《心跳2》嘛，我想他們現在正動腦筋，在原有那個既簡單又能給人「心跳」感覺的系統上強化，這一方面構想比起實際製作要花上多幾十倍時間啊。這種純情故事續篇用甚麼角色反而是次要，公開一點人設出來只不過是門面功夫而已。想玩到令你回味無窮的遊戲的話，耐心等一下又何妨？

米奇 上

由於《龍虎之拳》和《THE KING OF FIGHTERS》同樣是出自SNK的手筆，所以坂崎獠出現於《武力～BURIKI · ONE～》之中，其實一點也不足為奇。至於何解會揀坂崎獠作為主要角色之一，相信可能是坂崎獠使用的極限流空手道太過深入民心所致吧！而且SNK或多或少也希望表現坂崎獠一直建立的空手道家形象，因此《武力》中空手道部門代表由坂崎獠來擔綱着實是最適合不過。

另外，閣下問到不知火舞和麻宮ATHENA會否與坂崎獠同樣出現於《武力》之中這個問題，由於SNK早前已經表明作品不會起用女性角色，所以她們登場的機會也十分之微。

雖然《K O F'99》確實有傳聞指會在七月推出，不過拙者相信這個可能只是坊間一般的猜測，畢竟遊戲每年　例於七月尾至八月初推出，因此傳聞暫稱七月推出，基本上就算有所偏差也應該不遠矣。

至於說到《K O F'99》會否超越前作《K O F'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》這個問題，拙者認為遊戲一日未正式推出，始終也難以定斷，不過如果SNK今年再以SPECIAL EDITION形式作為開發方針，只是集中DEBUG、加入翻新的角色、修改系統、調整平衡性、而MAIN STORY又欠奉的話，就算遊戲改良得再完美，遊戲性再高，對於拙者來說也只是徒然，始終拙者比較期待作品在意念和系統上會有突破性的發展！

還有，關於《SNK VS. CAPCOM》推出日期的問題，截至現在CAPCOM和SNK兩方面仍未有更新消息公布，由於負責製作遊戲的PRODUCER船水紀孝先生是個出名慎密的人，雖然質素方面絕對是信心保証，但是花上一年或以上時間製作開發應該就少不免，所以不論是業務用版本，或是Dreamcast版本，相信年內發售的機會應該微乎其微，預計最快也要明年才能推出，閣下還是暫時寄望NEO GEO POCKET的《～CARD BATTLE》和《～格鬥GAME》兩個版本吧！

KOTARO 上

神樂、小丸、SM YEE、Sammi、C.Lam、B.C.S.丹，她很掛念你們啊(←我也是)！有空時寄信來吧！很久也沒見過你的信了！

至於米奇大人的《To Heart》格鬥遊戲，是從日本買回來的同人電腦遊戲，名為《The Queen of Heart'98》，是以《To Heart》的角色為主之格鬥遊戲，非常好玩的，小妹也有玩過，不過就……若你想玩的話，不妨向賣電腦遊戲的地方找找。

GP玲奈 上

「MARKER好不好？」

致玲奈君：

你好！在下首次來信，希望會刊登吧！因家中找不到信紙，而妹妹那些信紙又…唯有用原稿紙了，望能見謎(突然想寫這封信嘛！！)

玲奈君執教以來，《懊惱》確與以往的不同，像多了一份生氣似的，相信很多的讀者也有這種感覺，而支持玲奈君的擁躉也日漸增多呢！(尤其是男的讀者呢！呵呵)希望妳會繼續努力吧！我想這信若能刊登，那時《懊惱》已轉了別的名稱了，《GAME畫廊》又會叫什麼呢？

說到《GAME畫廊》(可能已轉了名)，自從有稿費(人性？)及分開優秀和佳作等後，才開始多點人投稿，與以往的一兩幅畫，不，有時數期也沒一幅畫稿，而質素亦不參差，跟現在的踴躍實在形成強烈的對比(此話並不是說各位為那些獎勵的稿費，而是很多讀者看到別人的畫覺得美麗後，自己也想畫一幅，包括小弟在內)，而畫的質素也遂漸提高，如黃淑瓊(很久沒看到她的作品)黃秋燕、安迪斯、小YAN，還有…實在太多了，但以上的名字嘛，相信有看《畫廊》的人對他們絕不會陌生。而在下亦是看《畫廊》後才認識MARKER這種顏料(恕在下膚淺)，說起MARKER，使用它來上色的人也不少呢！我知道超音潛艇先生(是先生吧…)也有用的，可否告知在下它的性質呢？因小弟害怕買了後會不適合自己使用(我喜愛用水彩的)，各方同好告知也行啊！(再說恕我膚淺)

還有什麼可寫呢？唔～～呀！對了，黃秋燕君，希望你也能考慮玲奈小姐的建議，嘗試一下別的題材，繪畫一些線條少一點的畫，可能另有突破呢！而晶晶君的人物面相的透視有點兒問題呢！希望晶晶君能多點看，不，不是看，是觀察才對，練習多點，帶給我們更多美麗的畫。小弟也有投稿呢！望各位多多指教！(然而太多好的作品，又會否令玲奈君頭也痛了，不知選(那為佳作呢？呵)

最後，就是希望各位喜愛畫畫的讀者，也嘗試投稿吧！畫得不太好是不重要的，只要有興趣，多畫和看(又看？)定會有進步的！還有的，就是希望多一點男讀者投畫稿啊！我相信閱GPM的人，應該另性較多吧！但每次(好像是每次吧…)看到的佳作、優秀和刊登作品，也是女性較多，望各仁兄加把勁吧！好吧！收筆了！請呀！祝《遊戲誌》仝人身體健康！

心情開朗！

《教主》越來越可愛！(咦？好像轉了名)

VIRUS上

TO VIRUS：

很多謝你支持小妹，嗚~嗚~(←感動到想哭)雖然GAME畫廊已交由白雲接管，名也改了！不過小妹也會繼續努力做好這欄，若有甚麼意見，不妨來指點一下。至於有關MARKER的性質，小妹將之交由白雲回答。

GP玲奈 上

MARKER分很多種類的，它有水性、油性和酒精成份，當中以含酒精成份的效果最好；現在很多有名的日本漫畫家如CLAMP也用它的，這是由於它不易被水溶化和款式有很多。(超過144色！)如果你是用慣了水彩的話，就要試試用C字頭牌子的MARKER(希望你會明白吧^-^)，因為始終嘗試多些不同類型的顏料也對你有幫助的，所以要努力呀！

白雲 上

為了能刊登更加多信件，各位來信者請勿多於７００字，THANK YOU！記得請註明「編輯接待處」啊！

GP玲奈上

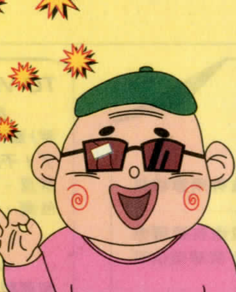
館主：白雲

HELLO！EVERY BODY！今期的畫稿依是大家的「自由題」，不過，在這期之中有一個非常特別的例子，便是刊登了一張「黑白畫稿」，而且是極之出色的作品，奈何由於稿件來自國內，所以在出稿費上有所問題，不能給予他應有的獎勵，實在非常可惜，不過，在這裏希望大家可以欣賞一下他的畫功，雖然只是黑白畫稿一張，但是已經比不少的彩色稿為佳，大家亦以他為目標，好好的鍛練自己的畫功。



LION

評語：這幅「館林見晴」的畫稿可以說是好壞參半，先說好的方面，背景的色彩相當柔和，相當不俗；然而，人物方面便出了很大的問題，首先，是館林見晴的面部透視出現了問題，右邊面好像少了一塊肉，此外，頭髮方面亦要注意；另外要小心的便是畫線時最好不要分數筆進行，就算不能一筆完成，也不要給人一種「斷斷續續」的感覺，要加把勁啊！

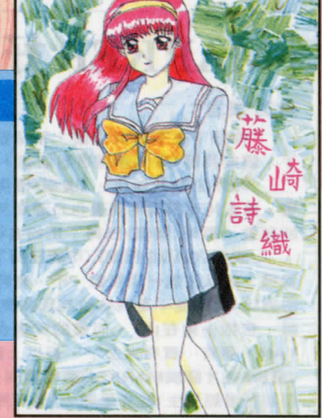


袁暉

評語：這幅畫稿是來自一套在本港亦極之出名的動、漫畫作品《銃夢》之中的女主角，雖然畫中人的姿態亦是抄回來的，不過，不得不讚一讚來自上海市的袁暉小姐的打網功夫，以手打網而言，這已是相當出色的作品，相比起彩稿的陰影效果，打網要下的功夫便大得多了，唯一比較遜色的便是左手手持的鐵球打網有一點兒亂，希望袁暉小姐可以注意一下，日後寄更出色的作品來讓大家分享。

幽靈 PUI

評語：這幅「安達妙子」的畫稿實在有非常多缺點，最令本館主不滿的便是「不潔」的畫風，不論是妙子的褲，又或者是屋頂的瓦片也給人一種不潔的感覺，這是要極之小心的！此外，妙子的右手好像不見了，雖說是抱着小貓，不過也要有手啊！另一點要注意的，這亦是很多人畫畫的問題，便是腳趾的畫法，應多加留意和練習；最後便是風雞之下的「NEWS」，透視是出了問題，這亦是要多多練習！



歐陽家俊

評語：嘩！這個藤崎詩織的身材實在太過男性化了，尤其是上身，簡直就像是「欖球員」的身型，而且在着色上好像是比較草，給人一種「亂」的感覺，日後作畫時要留心不同性品人物的外觀和體態，而值得一讚的是利用剪貼做出來的背景相當有特色，而且效果亦相當不俗，繼續努力吧！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上貼上郵票的回郵公文袋；
4. 凡被每期被選為「佳作獎」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



卡碧尼

評語：在構圖上，這幅作品實在是不俗的，不過，如果在作畫的手法上有所改進便更出色。首先，這作品和其他來稿的讀者也有着同一樣的問題，便是畫稿不潔的毛病，尤其是使用水彩一類顏料的讀者，要記着色要由淺入深，而且不能過於心急，因為這樣只會令色與色之間混淆，在這畫中能發現這種問題，而且更有手指紋出現，實在是非常可惜，希望可以多下苦功。



「G」 METEOR OPERATIONS TYPE ▷1
侍望の超大作
P.S スーパーロボット大戦 コンプリートボックス COMPLETE BOX
旺角 新机地
99年 6月 10日
初回限定版 及 普通版
In STORE NOW!!
超級機械人 FANS 必備
超級機械人大戰COMPLETE BOX
初回限定C.KIT同梱版
普通版
現已有售
新机地
GAMESON TRADING CO.
G/F., 19B NELSON ST., MONGKOK, KLN.
九龍旺角奶路臣街19B地下（中旅社側）
TEL: 2396-8696 2396-8969 FAX: 2395-8380
GAMEBOY版
CARDCAPTOR SAKURA
現已有售
GAME System
營業時間：11:30am － 9:30pm

福田神社

主持：解簽佬福田君

想不到現在讀者的反應是那麼快的，本神社剛開張就收到不少來信，真是非常感激大家呢！最近有看頭的作品亦開始增多，其中包括有《ACE COMBAT 3》和《DYNAMITE刑事2》等等，估計銀包又會越來越輕了。再次聲明一點，切勿詢問如「我的字跡值多少分？」或「你估我是男還是女？」這類跟本神社毫無關係的問題，另外信封面請註明「福田神社收」；閒話休提，馬上答信吧。

幕後黑手：

我第二次寫信來，謝謝你上次解答我的信，而今次我有以下幾個問題：

1.在N64的《POCKETMON STADIUM 2》中，怎樣才能把GB盒帶中的MONSTERS輸送入去N64中，而下次又不用把GB盒帶插在手掣中就可以用到？又可唔可以把No.151的ミュウ輸送入去？

2.在PS的《DDR》中，有無一些特別歌曲？如有，應怎樣整出來？而《DDR》的對應手掣又話最平係$1300等等，而我在某啲地方見到只係$850，何解？

3.如果PS 2誕生，PS可唔可以玩PS 2啲GAME？

4.請問知唔知道哪處可以買到《PM》Card Game的Energy Card、布…？

5.《遊戲王》啲卡點玩㗎？(這題可以唔答！)

祝
萬事勝意

Kennedy

Kennedy：

1.玩者只要選擇パソコン指令，便可將GB版的怪物資料搬移到N64上，但留意這樣做GB版內的怪物資料就會消失掉，此外當然可將ミュウ傳送過啦。

2.PlayStation版《DDR》合共收錄了5首隱藏歌曲，方法是在NORMAL MODE或HARD MODE中通過特定的次數，例如最後一首隱藏歌則需要完成HARD MODE 600次才可。至於對應它的專用控制器由於貨源問題，故此出現最貴時超過$1500的炒賣現像，筆者相信只要稍等一會兒那麼價格就會下調到合理水平。

3.雖然現在還未有關連資料公布，但試想如果PS可以玩PS2的遊戲，那麼SONY又為何要推出這台性能超卓的新主機呢？

4.閣下可嘗試去專門售賣Trading Card的商店詢問。

5.據我所知它的玩法有點像《Magic》咕，但當然有點分別啦。

福田代答

幕後黑手：

你好！我是第一次給你寫信，希望你能幫助我。PlayStation雖然剛買沒多久，但我們一家三口都很喜歡它。我是第一次買《遊戲誌》這本書，看完後，心裏有一些想法。

1.有些英文看不懂，是專業語言嗎？如果是，能不能在書上給注解一下。

2.購買本刊裏的一些東西，實在不方便，如郵購地址、郵編、多少人民幣。

3.我想買《FINAL FANTASY VIII》裏的項鏈和戒指，不知在哪裏能買到和多少錢(人民幣)。

4.這本雜誌五十元，對我來説比較困難，能不能便宜20-10元。其他攻略本也是。

5.不過書裏的內容很豐富，很全面，做的也很精心。

6.如果我要是直接郵購《遊戲誌》，一共得多少錢(其他攻略書)

希望你能幫助我，回答我提出的問題，也許會很麻煩，但還是希望你能告訴我，在這裏謝過啦！

願咱們的《遊戲誌》越辦越好！

Bei Jing
梁旻

梁旻：

1.你所指的「英文專業語言」是甚麼？可否舉出實際例子？

2.若你想在內地郵購遊戲軟件，很抱歉，據知本地並沒有大多商店提供這種服務。

3.《FF VIII》頸鍊現時在旺角的人民幣售價約為2100圓，至於戒指則是1000圓左右。

4.對於雜誌在內地的售價，我們是無法控制得到的啊…不過，由上期起已改為附送VCD的$35和淨書的$28兩種價格，不知道你滿意與否？

5.多謝你的讚賞。

6.如果是在大陸訂閱的話，郵費分別是$11.7(平郵)及$38.4(空郵)，再加上書本身的售價便成，至於別冊攻略本則尚未有這種服務提供。

福田代答

幕後黑手先生：

你好！本人第一次寫信來，以下有幾題問題，希望你能解答~！XD

1.我和朋友將於暑假到日本旅行，請問暑假哪時有Game Show或同人誌／漫畫Show？地點又是哪兒呢？

2.Wonder Swan現價多少？抵買嗎？另外，我是否應去日本才買《DDR》Controller及WS呢？

3.在下很喜歡《Saga Frontier 2》的攻略！雖然我沒玩，但仍當小說般看呢～希望J.J.繼續努力加油！做多D正嘅RPG攻略！！

4.PS幾時出《Guitar Freaks》？

5.(一條比較舊嘅問題)請問《便利店時代Special》要點做先算爆機？我已開了十間店，但遊戲仍然繼續…… =.=

6.PS中，《Beat Mania》共出了多少幾多game？

7.請問…可唔可以同時喺一部電腦裝JWIN同CWIN？因為我想玩日文GAME，有無其他辦法？

請務必回答！>.< 最後祝你們工作順利！

FROM CKJ

CKJ：

1.Game Show就肯定沒有了，因為無論街機展還是東京遊戲展都是集中在2、3月和9月時舉行，至於漫畫展則不大清楚。

2.Wonder Swan現時的售價是$400，其實已經很抵買了，當然以目前的價格來説《DDR》專用操制器在日本買會比香港較為超值。

3.筆者代J.J.多謝你的支持，那麼今期你又有沒有看呢？

4.《GF》現暫定在7月29日推出，是時候要儲定錢買喇。

5.在《便利店SP》裏，只要能夠開設15間連鎖店便算達成目標，不過遊戲是卻會繼續進行下去的。

6.PlayStation版《BM》是曾經推出過初代雙CD的《Beat Mania》、需要利用初代來作開機碟的《BM Append 3rd Mix》與及剛發售的《BM Append Gotta Mix》3款。

7.你可在硬碟上安裝System Commander或Partition Magic把它分割成兩份，這樣便能安裝兩個不同的OS了。

福田代答

Hello！黑手大人，在下洗衣機，第一次來信希望你能回答我的問題。

1.請問超級任天堂一秒可描繪多少個多邊形？

2.請問世嘉五代一秒可描繪多少個多邊形？

3.請問PlayStation一秒可描繪多少個多邊形？

4.請問Saturn一秒可描繪多少個多邊形？

5.在市面上有沒有介紹主機的書售賣呢？

6.怎樣可使用《TEST DRIVE 4》的隱藏車輛。

7.在PS的《Vigilante 8》中有甚麼方法使用所有隱藏秘技及密碼。

8.PS的《parasite eve》這隻遊戲有沒有隱藏武器呢？

9.黑手先生，我問這麼多問題你覺得麻煩嗎？

10.請問PS遊戲《SILENT HILL》怎樣使用隱藏武器呢？

祝：黑手大人
打機順順利利，
身體健健康康，
在公司工作得快快樂樂，
放假開開心心，
並像漢堡包一樣生生猛猛！

洗衣機上

洗衣機：

1-4.超任和MD並沒有內置多邊形描繪處理器，故此無法知道它們每秒可描繪多少個多邊形，PS方面是每秒36萬個，至於SS由於沒有正式公布過所以不大清楚，但估計約為每秒10萬個。

5.如果純粹是主機的研究，恐怕市面上並沒有這類書刊了。

6.對不起，筆者對此遊戲的秘密並不大清楚。

7.有關《Vigilante 8》的秘技和密碼，請參閱下表。

▼特殊武器

只要在發射武器時輸入以下指令，就會出現對應的特殊攻擊。

武器名稱	指令	效果名稱
ROAD KILLMANES	←—↓	BEAR HUG
	←—↑	CACTUS PATCT
BRUISER CANNON	↓↑↓	COW PUCHER
	↓↑↑	BUCK SHOT
INTERCEPTOR MISSILES	↑↑↓	HALO DECOY
	↑↑↑	AFTER BURNER
SKY HAMMER MORTAR	↓↓↓	TURTLE TURNOVER
	↓↓↑	CARTER MAKER
BULL'S EYE ROCKETS	↑↓↓	ROAD RUNNER
	↑↓↑	STAMPEDE

▼隱藏密碼

在OPTION畫面選擇過GAME STATUS後，若按住○來輸入以下密碼就會獲得相對的效果。(_是空格)

密碼	效果
GANGS_ALL_HERE	可使用全部常規角色
INVITE_VISITOR	可使用宇宙人
SECRET_LOCALES	選擇隱藏版面進行遊戲
GIMME_DA_WORKS	可使用隱藏角色及版面
DEADLY_MISSILE	飛彈破壞力提升
GO_SIGHTSEEING	敵人不會出現
HARDEST_OF_ALL	敵人出現率提升
REDUCE_GRAVITY	重力變成一半
SLOW_MOTION	變成慢動作
SEE_ALL_MOVIES	觀看遊戲中的全部片段
SAME_CHARACTER	可使用相同角色對戰
TURBOBOOST_ON	BOOST持續時間增加
I_WILL_NOT_DIE	變成無敵
WMNNWLHTSCUCLH	完全過關狀態

8.《PE》是設定了一支靠部件合成來增加威力的鎗，但起碼要在2周目時才會擁有較強的破壞力。

9.很麻煩呀(一笑)…説笑吧，That's OK。

10.《SILENT HILL》合共有4款隱藏武器，分別是電鋸CHAIN SAW、石鑽ROCK DRILL、日本刀KATANA和死光鎗HYPER BLASTER，取得方法請看下面。

電鋸：在2周目時，進入教堂後只要往左方走到盡頭，再在一間店舖的廚窗前使用油桶便可取得，但若在一周目時已取得它的話則無需使用油桶。

石鑽：在2周目時，當到達吊橋控制台的地牢只要在機器前使用油桶便可，但若在一周目時已取得它的話則無需使用油桶。

日本刀：先要取得GOOD+ ENDING，然後在2周目時進入狗屋旁的民居便可在房間內取得。

死光鎗：先要取得GOOD+ ENDING，然後在2周目初段走向咖啡店的上方，就能在進入商店後取得頻道石，利用頻道石來引發UFO ENDING，接着再次進入裏關便可在開始時獲得死光鎗。

福田代答

黑手大人：

你好，有些問題想請教你。

1.《遊戲誌別冊VOL.014生化危機1+2攻略》可不可以攻略PC版？

2.日本版《同級生2》WIN 95版和6月歡樂盒所推出中文版《同級生2》WIN 95版有甚麼分別？

3.甚麼叫VRAM？

4.PlayStation模擬器BLEEM正式版甚麼時候推出？

5.在《PZ》VOL.14的AV特種部隊所介紹用廉價版SOUND BLASTER LIVE VALUE配合OPTICAL DIGITAL I/O將MP 3轉錄上MD，不過如不用廉價版而用SOUND BLASTER LIVE可不可以轉錄上MD？

6.請問原裝日文LD、DVD、VCD在甚麼地方可以買得到？

7.遊戲誌尊賣店有沒有代客訂購LD、DVD、VCD和電腦遊戲？

8.在最新LD/DVD發售表，可不可以加上編號，可以方便讀者訂購。

9.在LD/DVD發售表裏面的資料，在那裏可以找到如書名。

祝GP蒸蒸日上

JOE上

JOE：

1.大致上是可以的。

2.據知除了顯示文字改變了外，畫面尺度亦會稍作收縮。

3.VRAM即是Video RAM，簡單來説是代表主機或顯示卡所能夠處理之資料容量，當然是越多越好啦。

4.唔…這個不大清楚，聽聞是在一兩個月內。

5.這個當然可以啦！

6.閣下指的是日本電影還是動畫？

7.遊戲誌尊賣店是販賣日本原裝遊戲軟件、關連精品和電腦遊戲為主的，至於DVD和LD等你可試試打電話去問問，電話號碼是2391-1067。

8.很抱歉，這在處理資料上存有一定的難度。

9.你可試試到各大日本出版商的官方網頁自行翻查。

福田代答

幕後黑手先生：

你好！小弟是一名廣州的忠實讀者，以前曾寄過一次信來，但沒刊登，這次又有幾條問題想請教黑手先生，希望能代為解答，唔該晒！

1.貴刊的《FF VIII》攻略中提到要取得"毒"屬性的グラシャラボラス卡片，要找Timber最右邊的反擊之男，請問這反擊之男是甚麼人，在甚麼位置附近，可否講得詳細點？

2.接上，"冷"屬性シヴァ的卡片是要將寫真集送給索才可得到的，但我已玩到DISC 3，那部白色SEED船已無影無蹤了，究竟到哪裏才可找到索呢？

3.在《陸行鳥賽車》的故事模式中，如何才能取得100分？貴刊説在限定時間內完成即可，但限定時間究竟是多少，可否刊出？因為我玩了很多次，也只玩到83分，時間分別如下，請黑手指出哪些是還可提高的：(1)1:17:83(2)1:20:86(3)1:29:83(4)1:30:37(5)2:03:46(6)2:00:63(7)2:33:50(8)2:44:73(9)3:01:26

另外，我希望貴刊能在"遊戲研究坊"中對《FF VIII》這隻遊戲作更深入的研究，包括各種道具在哪裏取得之，因為我相信很多機迷都一定會再翻"炒"它的。

祝GPM各位編輯身體健康，財源廣進！

Sam

Sam：

1.那名反擊之男的名字正是「COUNTER之男」，至於其位置則很難用文字表達出來。

2.噢！如果你錯過索還在白色船上時的事件，那就無法取得這張咭了。

3.玩者在《陸行鳥賽車》中取得的分數，除了每圈所做出的時間外還會根據使用魔石次數及被襲擊次數等因素影響。

福田代答

你好，本人是第一次寄信來，希望你能刊登此信，多謝！問題：

1.WS的《機械人大戰COMPACT》在哪裏的售價較平，以及這隻GAME有多少話？

2.PS的《FINAL FANTASY VII》有甚麼秘技？

3.PS的《DDR》專用地毯哪裏售價較平？

4.你在哪裏買Pocket Station？售價是多少？

5.DC的《Sonic Adventure》裏，在Big The Cat故事中的冰洞裏在哪個冰湖釣青蛙？(因為實在太多冰湖)

6.Sonic是怎樣使出太古之光？

7.《Godzilla generation》是怎樣才能玩雙打的？(一定要答)

8.這Game可不可以玩VM遊戲？如果有，怎樣才可以把遊戲輸送到VM？(又是一定要答)

9.請問GB的《Pocket Monster》可不可以拿No.152這隻小精靈？怎樣拿？

10.鐮刀甲蟲是不是進化做大隻牛？

11.我的字值多少分？(100分滿分)

12.你估我多少歲？

多謝先生解答！祝工作愉快，身心健康！

無名氏：

1.《機戰COMPACT》在旺角、銅鑼灣和深水埗各大遊戲店均已有售，售價平均為$420-440左右，至於話數則合共有33話。

2.《FF 7》的秘技實在太多，有興趣者請翻閱年鑑97年版。

3.現時《DDR》專用毯的售價浮動不定，很難説哪裏較平。

4.很遺憾，筆者現在還未有興趣購買POS，不過售價現時大約是300餘元。

5.筆者並沒有玩過這一關，十分抱歉。

6.甚麼是「太古之光」？筆者不太明白你的問題。

7.《哥斯拉》好像沒有雙打，但卻有利用2枚VMS內資料進行對戰的模式。

8.它的VM連動遊戲除了購入《集合哥斯拉》這款特別版VMS外，唯一方法便是透過DC從SEGA網頁下載這個軟件。

9.《POKEMON》系列目前只設定了151款小精靈。

10.筆者並不清楚在《POKEMON》中各款小精靈的中文譯名。

11-12.恕筆者不作回答。

福田代答

幕後黑手先生：

我是第三次來信，希望這次你都能為我解答。

1.在97期附送的互動遊戲誌裏，曾説過《SYPHON FILTER》的無限子彈秘技，這個秘技是不是正版才能使用？

2.《凝望騎士》裏隨機及固定事件中，拉滋讀書是要實行甚麼指令才能發生，森姆的戰鬥也是？

3.在OPTION除了設定、觀看Events中取得的圖片和統稱一覽之外，還有三個？？？，那是甚麼？

祝遊戲誌的工作人員女的越來越靚，男的越來越英俊

Peggy上

Peggy：

1.據知那個無限子彈秘技是沒有問題的。

2.要發生拉滋讀書的事件，只要符合攻略內文提及的條件，再實行學習指令即可；可是你提及的森姆戰鬥是有關何人的攻略？

3.那些？？？分別是購買秘密道具、迷你遊戲21點及砌磚。

福田代答

Presented By：Yamadera Ryouga &子濃

秘密技攻



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——

擺你命3000——港幣500大元
黃金槍——港幣300大元
麥林——港幣200大元
牛肉刀——港幣100大元
丫叉——唔該留番俾自己使！



彈叉1：重播也可玩嘢！
Game：ACECOMBAT 3～electrosphere～
機型：PlayStation

提供者：《遊戲誌》編輯部

每完成一個任務後，便會出現「重播模式(Replay)」，若玩者在此時按下按掣的話(Start掣以外)，便可以在重播模式內出現不同的重播效果視點，現按掣如下：

○、×、△、□、L1、R1＝按下後視點隨機更變
L2＝加上夜視鏡(桿擾)效果
R2＝加上電影動感效果












彈叉3：看到所有感動場面？
遊戲：SONATA
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

遊戲開始世界由你設定

一般來説開始時是會被隨機選定世界開始遊戲的，但現在可以由玩者選擇由哪個世界開始遊戲，方法是：先在2P位插上控製器，之後再一直按著2P位特定的掣，其後再按開始遊戲「はじめて」，這樣能選定玩者最先想到的世界。



所按的掣	開始時的世界
△	Blue Moon
R1	德川學園
R2	NANO SEAK

感動場面＋懷舊遊戲重出江湖

一般正常玩的是很難儲齊所有特別畫面的，但現在終於可以一嚐心願，方法是先在遊戲中Save一次有個Save Data，之後在Option中選擇「Album（アルバム）」，在Loading時一直按著2P控掣器的○、×、△、□、L1、R1，成功的話除了看到所有遊戲的特別畫面外，亦能玩到紅白機時代的遊戲《Hide Land Special》。

特別提供：按下密碼「AQEG6BBAGMB2B4」或「5FN6DG29IB2WN5」便能變成強勁的人物，另外選「セレクトーgameを選擇」重複4次，被打倒一次，之後看過Demo後2次後，輸入密碼失敗3次後輸入「3DGOLFSUPERVER」後便會變成無敵。







彈艙2：嘩！好用，好勁嘅手機秘技呀！
遊戲：超級機械人大戰COMPACT
機種：WONDERSWAN

提供者：《遊戲誌》編輯部

戰艦無限移動

在《超級機械人大戰COMPACT》之中，玩者手上只有一隻戰艦，所以看來毫不着眼，不過，原來這隻戰艦是可以作無限移動的，實際上她是非常有用的，而無限使用的方法非常簡單，不過要先符合以下兩個條件，第一，必定要在艦上安裝一件消費部件（例如是燃料倉），而且在版圖之上，一定要有一部機體在艦上待機，在這情況之下，便可以實行「無限移動」，在艦隻完成移動後，只要喚出她的行動視窗，便會出現「發進」、「パーツ」等字樣，只要選擇「パーツ」，之後再按B掣取消，這時，戰艦便可以再移動，而且使用次數不限。

簡易提升LEVEL之法

除了「戰艦無限移動」外，在《超級機械人大戰COMPACT》之中還有另一個秘技，這秘技的使用對像是在遊戲之中有「地圖砲」的機體的駕駛員，方法亦是非常簡單，當完成發射之後，一定會出現一個說明戰鬥所得的經驗值和資金的視窗，在這時候按著「全體MAP」的掣（Y3掣），然後再按B掣來取消，之後只要再按一定全體MAP之後按B掣取消，在畫面上便會再一次出現以上所說的經驗值和資金的視窗，這樣便等同獲得兩次的獎勵，如果在利用「努力」和「幸運」的話，又或者是大批殺滅敵人的話，所得的資金和經驗值將會相當可觀。



彈艙4：跳到你死都得呀！
遊戲：Dance Dance Revolution
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》編輯部

看來再沒法隱身了！

這個可以跳到你上氣唔接下氣的遊戲，有時會為了玩到某些模式而跳到腳也跛；但現在不用煩了，今次所提供的，就是可以一口氣將所有隱藏模式找出來的秘技，方法是：

先開始遊戲，在進入選擇難度時按↑掣，進樣便會進入隱藏模式項的選擇位置，通常在完全沒玩過的情況下，這處會是空白一片的，此時玩者在倒數計未數到0之前按下——

↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、←、→、←、→、←、⟷、→、←、←、→、→

這樣一下子所有隱藏模式便會全數找出來，不用再跳到腳了跛了！

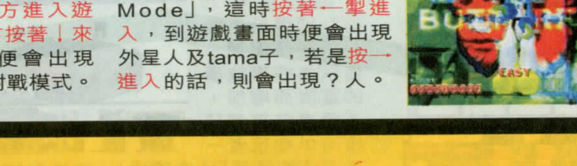






和我打過丫笨！

介紹過隱藏模式出動法後，再刊出「對打模式」的使用方法。首先其中一方進入遊戲，在選擇難度畫面時，另一方按著↓來按Start，這樣在難度下面便會出現「Versus」字樣，便可以正式開始對戰模式。



古怪對手

先將指標選擇「Arrange Mode」，這時按著←掣進入，到遊戲畫面時便會出現外星人及tama子，若是按→進入的話，則會出現？人。



彈艙5：表裏不一！
遊戲：Omega Boost
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

令一個心跳加速興奮的裏關

這個令人轉到「頭都暈」的遊戲除了有正常的遊戲外，亦有　關可以讓玩者玩，其中一個方法就是玩足12小時，不過並不是所有裏關可以玩到，當中包括裏Level B和裏版U1 Zone，對於一些沒耐性的玩者，現在刊出所有裏關及裏Level的出現方法。

裏關

裏關	啟動條件	裏關內容
U1 Zone	用Hard爆機＋無續過關＋總AP值有90	200架小敵機出場（60格版本）
U2 Zone	總AP值有60	與3架Beta Boost戰鬥
U3 Zone	總AP值有50	200架小敵機出場（30格版本）
U4 Zone	用Normal爆機＋無續過關＋總AP值有90	可以坐上Rugular與敵人戰鬥
U5 Zone	總AP值有60	一邊擊毀障害物取得分數，一邊向終點進發。
U6 Zone	用Hard爆機	擊毀敵Boss之前會有衛星武器向玩者攻擊
U7 Zone	用Hard爆機＋無續過關	與Omega Boost戰鬥
U8 Zone	用Normal爆機	併死擊退軟癱癱的敵人
U9 Zone	用Normal爆機＋無續過關	與金色Beta Boost戰鬥
V5 Zone	總AP值有60	一邊擊毀障害物取得分數，一邊向終點進發，不過是升級版。

裏Level

Level	啟動條件	Level內容
A	總AP值有60	無敵模式
B	用Hard爆機＋總AP值有90	無限必殺技模式
C	用Normal爆機	自機移動能力加快
D	用Nroaml爆機＋總AP值有90	可使用特殊武器
E	用Hard爆機	可對上下左右方向使用Boost



彈艙6：男變女？女變男？
遊戲：Get Bass
機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

女性釣魚者出現

在遊戲示範畫面中經常出現一位女性，可是進入遊戲後只得男性角色可用，是否有些不憤？現在教援使用女性角色的方法，就是在Arcade模式的選版畫面時，將控制器的A、B掣同時按下吧！這樣的話，玩者所操控的角色便會由男性變成女性，有興趣的話不妨試試。

附加版面？

在Consumer Mode中，於「Lake Paradise」中優勝的話，在Practice Mode中便會多了個叫「Palace」的地方出現；同樣地，在「Lake Crystal」中優勝的話，便會多了個叫「Falls」的地方。

彈艙7：這是甚麼電單車？
遊戲：Redline Racer
機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

在專家級最強賽事「エンペラーGP」中勝出後，這四架新的隱藏電單車便會出現，單是看其性能表便足以嚇壞你了！



隱藏車1——Anorak

加速力：☆
最高速度：☆☆☆☆☆
操控度：☆☆☆☆☆☆☆
減速力：☆☆☆☆☆☆



隱藏車2——Skitz

加速力：☆☆☆☆☆☆☆
最高速度：☆☆☆☆☆☆
操控度：☆☆☆☆☆☆
減速力：☆☆☆☆☆☆☆



隱藏車3——Roger Rocket

加速力：☆☆☆☆☆☆
最高速度：☆☆☆☆☆☆☆
操控度：☆☆
減速力：無



隱藏車4——Hoverbike

加速力：☆☆☆☆☆☆☆
最高速度：☆☆☆☆☆☆☆
操控度：☆☆☆☆☆☆☆
減速力：☆☆☆☆☆☆☆



彈艙8：將會易玩極多？
遊戲：天誅 忍 凱旋
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組







《天誅》這隻立體動作遊戲，相信很多一個已玩過，而且覺得非常難玩添！有見及此，今次刊出有關此遊戲的一些小秘技，就是按秘技指令而出現不同的特別敵果，他們是——

效果	按掣
體力回復	按Start暫停遊戲時按L1、R1、→、↓、←、↑
所有要置均可選擇	在任務選擇畫面按著口掣來按L1、R1、→、↓、←、↑
可選擇所有版面	在任務選擇畫面按著△掣來按L1、R1、←、↓、→、↑、↓、↑、←、→
攜帶道具的最高數目變成30件	在忍具選擇畫面按著△掣來按L1、R1、↑、→、↓、←
道具剩下數目逐次增加1	在忍具選擇畫面按著△掣來按L1、R1、↑、↓、→、←
可使用所有特殊忍具	在忍具選擇畫面按著口掣來按L1、R1、←、↓、→、↑
可使用彩色女忍者的盔甲	在忍具選擇畫面並持有特殊盔甲時按L1、R1、↓、↑、←、→
可以選擇所有言語	在選擇語言畫面按著口掣來按L1、R1
選擇氣氛是「AD2030」	在任務初期設定畫面內按著口掣來按L1、R1、→、←、↑、↓
可以選擇所有氣氛	在虎之卷的任務實行畫面時按著△掣來按L1、R1、←、→、↓、↑

全部用晒的身，差不多可說是天下無敵的了！



彈艙9：新人物登場？
遊戲：實況Powerful棒球6
機種：Nintendo 64

提供者：《遊戲誌》情報組

選手特別能力一覽無遺？

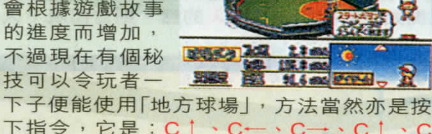
在育成模式中查看選手能力值畫面時，按下下面指令，便能看到選手的其他能力值，當中亦包括特殊能力。



指令：C↑、C↑、C↓、C↓、C←、C→、C←、C→、Start

新基地？

遊戲基本上有些球場是不能一下子便使用，會根據遊戲故事的進度而增加，不過現在有個秘技可以令玩者一下子便能使用「地方球場」，方法當然亦是按下指令，它是：C↑、C←、C→、C↑、C→、C→、Z、C←、C→、C←、C→、Start



真實隱藏人物？

出現12個球團的隱藏選手：首先在「全壘打競爭（ホームラン競爭）」模式中選「用1選手玩（1選手でプレイする）」，將該球隊所屬的選手完成10次全壘打的話，便會出現隱藏選手的密碼。

育成模式隱藏選手（其之一）：首先在「全壘打競爭」模式中選「用3選手玩」，其後完成9次全壘打的話，便會出現隱藏選手的密碼。

育成模式隱藏選手（其之二）：將上文提到的16位隱藏選手找出來後，再次於「全壘打競爭」模式中選「用3選手玩」，在Dome球場完成9次全壘打的話，便會另外再出現7位隱藏選手。



彈艙10：爆機後更加多嘢玩？
遊戲：Blue Stinker
機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

當爆機後是可以將爆機記錄儲存著，當回到標題畫面再開始遊戲的話，便會發覺所有錢是可以帶過去玩的，不過今次所刊出的就並不是這麼簡單的了！

擁有大量回復道具

在遊戲中有四個配角的關連事件會與這個秘密有關，只要成功的玩成這四個事件後爆機，再次將爆機記錄Load出來開始新遊戲的話，除了上文提到的金錢會帶過去之餘，其兩種回復用道具（ハッシーショート及ハッシーロング）均各有100件在手。四個關連事件是：

1. 救出工人：於ダイナスロープ在A穿梭囊跌下來時在2分鐘內阻止它，並且救出困在內裡的工人。
2. 送禮給Sandy：在Mid area的遊戲機中心內取得射擊遊戲的景品Big Galey（ビッグゲーリー）並將它送給Sandy。
3. 救助狄寶連：在42分鐘內將藥交給倘在Hello市場的他，而藥（ドキシン）會於市場2樓有得售賣。
4. 與艾莎交談：她會在實驗室的1樓，而且會被像蝦的怪物包圍著，將那些怪物全數消滅後便能與她交談。

瘋狂模式

使用同一個Save File爆機3次以上，而且在最後玩的一次亦同時滿足「擁有大量回復道具」的條件的話，便會自動變成瘋狂模式，這個模式中所有武器的彈數均會變成無限，手槍散彈槍也是，而且亦會附上連射能力，不用上彈之餘真是想點掃就點掃。

泳裝模式

使用同一個Save File爆機3次以上，在最後玩的一次需到實驗室飲免費水5次以上，亦同時滿足「擁有大量回復道具」的條件1～3個，這樣便會變成泳裝模式，會看到兩位主角穿著泳衣，當然需要游泳時，其速度亦會有少量的增加。

擁有所有武器

只要玩者能於5小時以下爆機的話，下次再開始新遊戲時，便會發覺男主角是擁有所有武器，而且每種武器亦各會有九粒彈藥。此外若爆機的時間是5小時以上，7小時以下的話，便只能擁有Homing Ray。



SHUFFLE FORCE

老殘遊戲

嶄新的遊戲系統

這遊戲雖然集合了眾多不同的機體，但是其玩法絕對與《機戰》有異，它以卡片和棋子的形式來進行遊戲，同樣在版圖裏面會分為敵我兩方（藍色與紅色），雙方均有自己的大本營，在每回合中，玩者以「國力」為行動力來作出指示，如抽取卡片、建立棋子、移動棋子等等事務，由於在最初時玩者的「國力」數值有限，必須利用棋子來佔領其他地方，來增加自己的「國力」，只要能將佔領對方的大本營，就代表勝利。

遊戲中共分為兩種不同的模式，分別是對戰模式和故事模式，在對戰模式中玩者最多可容納4人同時玩，而且在抽取卡片方面不會受到任何限制，唯獨是建立棋子的數目會受限制。故事模式則是跟隨遊戲中的故事來玩，在每個版面均會有很多限制，如ITEM卡的數目、機體的數目；甚至是不能抽取卡片等等，玩起來有令一番味道。



◆基本版面



◆抽取角色卡

製造商：BANPRESTO
發售日：1992年10月9日
價格：7600日圓　容量：ROM
FC/ SLG

前言

相信所有喜愛機械人的玩家，絕對不會錯過每一集《超級機械人大戰》系列的遊戲，不過不知你們又有沒有玩過這遊戲呢？它就是由「BANPRESTO」推出的《SHUFFLE FORCE》，它與《機戰》同樣擁有一群機械人，當中包括「超力電磁俠」、「GUNDAM」、「三一萬能俠」、「鐵甲萬能俠」及從未在《機戰》出現過的「宇宙大帝」等等，共50種不同類型的機體，是續《第二次超級機械人大戰》之後，又一新的作品。



遊戲故事

在超級機械人的世界中，金屬卡是這世界的力量之源，由於受到金屬卡的支撐，令到這世界得以和平和安定，可是邪惡的撒古巴拉帝國，卻要破壞這和平的世界，於是這帝國的帝王達魯加斯便開始搶奪金屬卡。若他們取得這7張金屬卡的話，究極的魔獸機便會復活，這世界，為了消人的英雄們便加斯。

◆故事表示畫面

◆英雄們集合起來

戰鬥

每當雙方的棋子重疊時，就會立即進入戰鬥畫面，在開戰之前，分別由電腦選出雙方所派出的機體和所使用的ITEM，這樣一來便不會出現不分平的現象，然後便會開始戰鬥，戰鬥的方式是以「骰子」來進行，先以大小來決定由誰先作攻擊的一方，在攻擊時會計算玩家所出「骰子」的點數，以及再加上本身機體的攻擊數值來決定攻擊的強度，若是有攻擊用的ITEM，其攻擊力更會增加。當其中一方的HP降至0，這機體就會消失，直至抽出同樣的角色卡為止。



◆幻之決鬥VS

◆它就是大本營內的將軍？

登場作品

作品名	年代
機動戰士GUNDAM 馬沙反擊	88年
機動戰士Z GUNDAM	85年~86年
機動戰士GUNDAM ZZ	86年~87年
機動戰士GUNDAM 0080~口袋裏的戰爭~	89年
機動戰士GUNDAM F 91	91年
機動戰士M-MSV	—
重戰機L-GAIM	84年
戰鬥米嘉	82年
無敵超人珍寶3	77年
無敵鋼人泰坦3	78年
最強機械達奧也	81年
機甲戰記	87年
鐵甲萬能俠	72年
鐵甲萬能俠2號	74年
三一萬能俠	74年
三一萬能俠G	75年
巨靈神	75年
超力電磁俠	76年
V型電磁俠	77年
鬥將大武士	78年
宇宙大帝	80年
金毛獅皇	78年
光速電神	83年

TEXT：KOTARO
協力、攝影：J.J.
特別鳴謝：太田娛樂有限公司

率先報導！黃埔大型遊戲機中心「PLAY STATION」即將開幕！

還記得拙者在上期「街知巷聞」中，提及過在本月初於黃埔會有新的大型遊戲機中心即將開幕嗎？這間黃埔最新的大型遊戲機中心名為「PLAY STATION」，雖然現在還未正式開業，不過在太田娛樂有限公司方面的安排之下，我們很榮幸有機會能夠率先參觀一下「PLAY STATION」準備開幕和內部裝修的情形。此外，我們也找來遊戲機中心的負責人員作個了簡短的專訪，了解一下「PLAY STATION」由構思到完成開業的詳細情況！

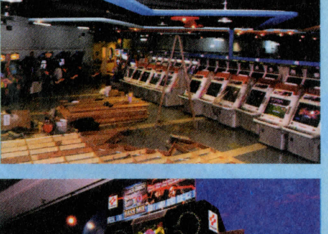
黃埔大型遊戲機中心PLAY STATION資料

地址：黃埔花園黃埔號地庫第二層
面積：10000平方尺（黃埔最大型成人遊戲機中心）
機種數目：超過130部
開業日期：一九九九年六月初

Q.1）為何選址黃埔作為開業位置？

根據負責人表示，香港很多地區已經開設了一些大型遊戲機中心，但是在黃埔，以至附近一帶，就沒有任何同類型的遊戲機中心，加上黃埔號面積雖然一百三十多萬尺，不過卻沒有任何大型的遊戲機中心，所以他們覺得該處具有發展潛力，於是便決定在黃埔號物色鋪位開業。

至於為何選址黃埔中央開業，主要原因是該處的地方寬敞，鄰近吉之島及黃埔UA等消閒娛樂場所，而最重要的是人流多、租金廉，因此他們便以同區中最高管理質素的要點打入市場，希望可以吸引到附近區域的人們前來。





Q.2）機種款式數量及特別機體方面到底怎樣？

其實機種款式和特別機體方面，由於「PLAY STATION」是由遊戲代理商直屬經營及支持，因此一些開發中的試版，或者最新作品也可以比一般遊戲機中心率先公開或推出，好像現在還是以試版形式展出的《Dance Dance Revolution Solo BASS MIX》和《pop'n music 2》，就會在「PLAY STATION」開幕同日率先推出，加上一些本港較罕見的大型機體，例如《AIRLINE PILOTS》、《The Ocean Hunter～The Seven Seas Adventure～》和《STAR WARS TRILOGY ARCADE》等等亦可以在「PLAY STATION」中體驗得到，所以單是種類方面就已經比起其他遊戲機中心為多。

◆現在還是以試版形式展出的《Dance Dance Revolution Solo BASS MIX》和《pop'n music 2》，將會在「PLAY STATION」正式開幕時率先推出

◆本港較罕見的大型機體《AIRLINE PILOTS》，也可以在「PLAY STATION」中見得到

還有，除了上述機種的遊戲之外，「PLAY STATION」的另外一個特色，就是備有一個佔地二百多尺的巨型舞池，擺放超過十多部的《Beat mania》系列大型機體，讓愛好者可以聚首一堂，令到場面更加熱鬧！

◆圖中所見的就是「PLAY STATION」仍在裝修階段的巨型舞池

Q.3）往後的宣傳及計劃又是怎樣？

其實早在「PLAY STATION」開幕之前，他們已經展開了一論龐大的宣傳攻勢，例如與新城電台合辦開業PARTY、《Dance Dance Revolution》比賽，以及本週六（6月5日）聯同電影《特警新人類》舉行宣傳活動等多項EVENT。另外，他們亦會推出全線遊戲機中心適用的FREE COUPON，贈送各界人仕享用任何遊戲，而且在「PLAY STATION」開幕首兩天更會舉行免費公開日，歡迎任何人仕到場試玩遊戲，此外還有多項優惠機迷的活動和計劃尚在構思中，至於詳細內容和情形，則請大家繼續留意本刊的最新報導！

想打機咩？我哋免費請你！

為了慶祝黃埔新遊戲機中心即將開幕，太田娛樂有限公司特地舉辦『想打機咩？我哋免費請你！』大行動，現凡只要剪低以下的「FREE COUPON」，就可以到下列的遊戲機中心免費享用遊戲三局，至於詳細地址則如下：

- PLAY STATION（即將於六月初正式開幕）
  黃埔花園黃埔號地庫第二層
- LOST GAME
  觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓
- GAME STATION
  元朗千色廣場地庫
- JUMBO GAME
  香港仔舊大街82號地庫
- GAME PARADISE II
  尖沙咀中港中心地庫
- UNITED GAME
  牛頭角道3號德寶花園地下

使用守則

◆此遊戲券適合於任何機種使用一次，不可兌換現金
◆敝店可隨時更改或停止此券之優惠，而不須另行通知
◆十六歲以下人士不得進入本中心
◆有效日期至一九九九年六月三十日
◆恕不接受影印本

鳴謝：太田娛樂有限公司

FREE COUPON

使用守則
◆此遊戲券適合於任何機種使用一次，不可兌換現金
◆敝店可隨時更改或停止此券之優惠，而不須另行通知
◆十六歲以下人士不得進入本中心
◆有效日期至一九九九年六月三十日
◆恕不接受影印本

- PLAY STATION（即將於六月初正式開幕）黃埔花園黃埔號地庫第二層
- LOST GAME 觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓
- GAME STATION 元朗千色廣場地庫
- JUMBO GAME 香港仔舊大街82號地庫
- GAME PARADISE II 尖沙咀中港中心地庫
- UNITED GAME 牛頭角道3號德寶花園地下

FREE COUPON

使用守則
◆此遊戲券適合於任何機種使用一次，不可兌換現金
◆敝店可隨時更改或停止此券之優惠，而不須另行通知
◆十六歲以下人士不得進入本中心
◆有效日期至一九九九年六月三十日
◆恕不接受影印本

- PLAY STATION（即將於六月初正式開幕）黃埔花園黃埔號地庫第二層
- LOST GAME 觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓
- GAME STATION 元朗千色廣場地庫
- JUMBO GAME 香港仔舊大街82號地庫
- GAME PARADISE II 尖沙咀中港中心地庫
- UNITED GAME 牛頭角道3號德寶花園地下

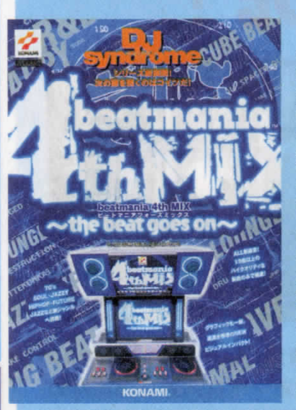
FREE COUPON

使用守則
◆此遊戲券適合於任何機種使用一次，不可兌換現金
◆敝店可隨時更改或停止此券之優惠，而不須另行通知
◆十六歲以下人士不得進入本中心
◆有效日期至一九九九年六月三十日
◆恕不接受影印本

- PLAY STATION（即將於六月初正式開幕）黃埔花園黃埔號地庫第二層
- LOST GAME 觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓
- GAME STATION 元朗千色廣場地庫
- JUMBO GAME 香港仔舊大街82號地庫
- GAME PARADISE II 尖沙咀中港中心地庫
- UNITED GAME 牛頭角道3號德寶花園地下

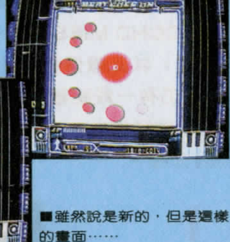
※注意：各遊戲機中心保留遊戲券的所有使用權利或最終決定權

BEATMANIA 4th MIX～beat goes on～



新歌曲舊玩法

大致上的玩法和歷代的beatmania一樣，唯一改變了的是Good Great和閃光的Great也會計入Combo之中〈後面會顯示數字〉；另外一個值得玩之處是它的歌曲不再是「翻炒」以前的版本，大部份都是全新製作的，其中Soul和Jazz較多。其中PARANOiA MAX、Keep On Move'n是來自Dance Dance Revoultion的、You make me是來自beatmania IIDX的，最特別〈可恨？〉之處是有三首歌會同時出現於Playstation版本的，包括：「R&B～Hunting for you」、「Drum'N Bass～Soda」和「Trance～GENOM SCREAMS」。



■連Good也可以有Combo，看來Combo都沒大多意義了……



■雖然說是新的，但是還樣的畫面……

AD	
發行商	Konami
稼動日期	稼動中

繼續網上決一雌雄

遊戲中共有「Basic」、「Hard」和「Expert」三個模式，當完「Expert」之後，便會得到一個密碼，將它寄到Konami的電郵便有機會得到鉅獎〈當然是要高分啦！詳請參閱http://www.konami.co.jp/gm/〉大家有留意標題畫面右上角的 [LEVEL X，Y] 嗎？其實那是 [Normal Mode] 及 [Expert Mode] 的難易度，挑戰Expert Mode的時候就要先看看了。



■模式選擇

Expert Mode 歌曲表

Street Course

1. Hiphop	POP CORN
2. R&B	I LIVE JUST 4 U
3. future jazz	Rugged Ash
4. soul hiphop	TAKE A RIDE
5. R&B	HUNTING FOR YOU

Vocal Course

1. jazz house	You make me
2. cubebeat	kakatte konkai
3. dance pop	Keep On Movin'
4. 70's soul	Take Control
5. house	Brand New World

Techno Course

1. jungle	PARANOiA MAX
2. techno	Build Up
3. rave	CHAIN
4. minimal	Drunk Monkey
5. trance	GENOM SCREAMS

秘技秘技秘技

隱藏歌曲 共有三隻(包括 dance pop,deep house, lounge)
方法：入銀後按2P的「1-4-3-5-2-4-1-5」(註)，按到最後的「5」時不要放開「5」，再按着Effect鍵來開始遊戲。
Another Mode
選擇下列歌曲時按「2+3+4」(註)便可：
R&B(I LIVE JUST 4 U), House, Happy, Minimal, Hiphop 及 Jazzy hiphop.
Random Mode：
入銀後順時針轉動2P的「碟」三次及按 Start 制.
Mirror Mode：
入銀後逆時針轉動2P的「碟」三次及按 Start 制.

註：文中的「12345」分別代表鍵盤上的「左邊白鍵」、「左邊黑鍵」、「中間白鍵」「右邊黑鍵」和「右邊白鍵」

TEXT：KOTARO　鳴謝：維也納、MULTI MARKETS Int'l Ltd.提供資料　拍攝：ZAC、XICO

GUN SHOOTING新機軸！

SILENT SCOPE

AD	
製造商	KONAMI　基板：不明
推出日期	經已推出　容量：不明
STG	

如果大家有玩過《METAL GEAR SOLID》的話，相信大家一定會記得主角SOLID SNAKE服藥後使用SNIPER狙擊目標一段，但是不知道KONAMI是否因為這樣得到靈感，定抑或是看見現時業務用模擬遊戲大行其道，所以才會開發這個模擬SNIPER狙擊目標的GUN SHOOTING GAME《SILENT SCOPE》。

至於說到《SILENT SCOPE》這個遊戲，或許可能很多讀者也不會陌生，因為遊戲早於二月初已經以開發中試版的形式秘密抵港進行測試，加上反應不俗，相信不少讀者應該還會有印象吧！雖然遊戲原定在六月正式推出，不過由於歐洲方面率先推出，因此香港才會出現遊戲處處皆是的情況，講了這麼多題外話之後，是時候說返回正題，介紹一下《SILENT SCOPE》的遊戲玩法！

MISSION ANALYZE

《SILENT SCOPE》的遊戲玩法，其實也非常簡單，不過與一般GUN SHOOTING GAME最不同的地方，就是玩者必需要利用畫面內左上方或SNIPER中的RIFLE SCOPE副畫面搜索目標，在有限的時間之內，將恐怖份子全部消滅才可以完成任務進入下一關。其中只要體力一經消耗殆盡，任務就會自動宣告失敗。相反，能夠成功狙擊擊中目標的要害(WEAK POINT)，則可以增加進行任務的發定時間。



TECHNIC CHECK

對於《SILENT SCOPE》拙者自問並非玩得十分到家，但是以坊間所見，一般接觸遊戲的人經常都會發生一種通病，就是過份依賴主畫面和左上方的RIFLE SCOPE副畫面，經常浪費很多有用的時間，令到任務不能在順利的情況下進行。其實想最快狙擊到目標，方法只需先觀察主要畫面，知道目標大約位置的情況，然後再透過SNIPER中RIFLE SCOPE副畫面的提示搜索目標，那麼便可以達到快而準的基本要求。



另外，玩者進行遊戲時千萬不要胡亂開槍，因為任務是秘密進行，如果攻擊落空，或者射錯目標，就會引起目標的注意，發現玩者的位置，繼而警覺性提高或是向玩者發動反擊，相對拖延任務進行的時間，所以行動時就可要注意！

還有在遊戲之中，也有回復體力的BOUNS目標──美女，她們多數會匿藏在一些隱蔽的地方，例如泳池之類等多人出沒有的範圍，其中只要利用RIFLE SCOPE成功搜索到她們，就會自動回復一格體力，因此進行任務之餘，也要不忘找尋BOUNS目標回復體力！

TEXT BY：KOTARO & 古拉拉_B
協力：古拉拉_B、J.J.

鳴謝：太田娛樂有限公司、CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED提供資料

CAPCOM最新NAOMI作品曝光！





自從《POWER STONE》推出以後，CAPCOM已經久未有NAOMI新作發表，然而在剛過去的美國E3遊戲展覽裏，CAPCOM終於在會場中展出了他們採用NAOMI開發的最新ACTION SHOOTING GAME《SPAWN》。其中遊戲是改編自同名的美國漫畫，而最特別的地方，就是能供六人同時連線進行對戰，由於遊戲是以第一人身視點進行，所以風格方面難免會與SEGA的《SPIKE OUT》有些相似，至於詳細的遊戲內容和資料，則會在今年九月舉行的37th AMUSEMENT MACHINE SHOW中正式公布。

此外在會場中，另一間製造商TECMO，也公開他們採用PlayStation後繼機製作的首個遊戲《NINJA GAIDEN》。這個由《忍者龍劍傳》和《DEAD OR ALIVE》系列製作組員TEAM NINJA開發的最新作品，其實即是早前在日本方面公布的《忍者龍劍傳》系列最新續篇《ALTERNATIVE》(DEVELOPMENT CODE)，現在已定名為《苦無》(KUNAI)，不過可惜截至現時為止，遊戲類型和推出日期全部未定，所以究竟是個怎樣的遊戲，在現階段來說可謂不明，但是有一點可以肯定，由於遊戲是採用PlayStation後繼機互換性基板開發，因而絕對是九九年話題騷然的超大作，相信大家也要拭目以待！

TAITO開發松本零士式《VIRTUAL ON》！

數數手指，TAITO上半年度的業務用遊戲，似乎已經推出得七零八落，是時候公布下半年度的最新作品！在業務用推出時間表上，TAITO除了發表GUN SHOOTING GAME《OPERATION TIGER》的續篇《OPERATION TIGER～SECOND MISSION～》之外，更公布兩個模擬駕駛遊戲《LANDING GEAR》(暫稱)和《一起乘坐SHOVEL CAR》(暫稱)，不過若論到注目程度，以上數個作品比起利用松本零士ON LINE COMIC世界舞台及筆下角色作為題材的3D ACTION GAME《NIBERUNGU之指環》(暫稱)，就仍有一段距離。其中松本零士筆下的著名角色，好像夏羅古等，也會於遊戲中登場，至於形式方面，則與SEGA的《CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON》系列十分相似。遊戲剛於日本橫濱方面進行測試，暫未有畫面公開，詳細消息則會在即將舉行的日本AM SHOW內公布。

又有試版新作抵港！







雖然近期業務用推出作品大幅下降，但是試版新作就似乎並未受到影響，好像今個星期抵港的《pop'n music 2》和《Dance Dance Revolution Solo · BASS MIX》便是最佳例子！其中前者已經在日本推出了好一段日子，所以相信不用拙者多費唇舌，至於後者則是剛於日本神戶地區進行LOCATION TEST，現時是以開發中試版的形式登陸觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓「LOST GAME」進行測試，待本月七日搬至黃埔花園黃埔號地庫第二層「PLAY STATION」展出最後一日，就會正式送返開發部，七月尾至八月初才會正式推出，所以有興趣的讀者便千萬不要錯過！

回說遊戲方面，《Dance Dance Revolution Solo · BASS MIX》最特別的地方，就是將原來的四方向腳踏改成六方向腳踏，加入兩個「↖」和「↗」位置的箭咀，其中畫面上方會有1至6的數字，如果在進行時出現MISS或BOO便會被減去，全部減去的話就會GAME OVER。同時遊戲也追加連續三首歌曲的NON-STOP MODE，所以遊戲內容和難度相對大大提昇，十元一局，自問不懼新玩法的讀者便放馬過來吧！

《D.D.R.Solo · BASS MIX》特別模式

Trick Mode	在選擇模式時輸入「↓」三次，便可進入難度較高的Trick Mode
R-Shift	在選擇模式時輸入「→」八次，便可進入箭咀會向右轉90℃的R-Shift
L-Shift	在選擇模式時輸入「←」八次，便可進入箭咀會向左轉90℃的L-Shift
V-Flip	在選擇模式時輸入「↑↓↑↓↑↓↑↓」，便可進入上和下的箭咀互換的V-Flip
H-Flip	在選擇模式時輸入「←→←→←→←→」，便可進入左和右的箭咀互換的H-Flip

除了《pop'n music 2》和《Dance Dance Revolution Solo · BASS MIX》之外，「LOST GAME」也添置了本港較早見的模擬駕駛民航客機遊戲《AIRLINE PILOTS》，雖然從觀察所見，懂得遊戲操作的人並非太多，但卻深受一般機迷的歡迎，而代理方面現在正考慮是否適合引入本港，希望是好消息吧！如果大家仍想早一步體驗到遊戲的始末的話，則大可以到觀塘裕民坊寶聲娛樂城一樓的「LOST GAME」看看。

還有截稿前剛收到的消息，就是黃埔大型遊戲機中心「PLAY STATION」已經決定於本月五日正式開幕！其中開業首兩天會舉行免費公開日，歡迎任何人仕到場試玩遊戲，至於詳細內容和情形，大家則可以留意我們今期「業務特報」中的報導！

業務用遊戲時間表

5月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
Beat mania CLUB KIT	KONAMI	SLG	5月7日
Dance Dance Revolution 2nd MIX/ PlayStation LINK Ver.	KONAMI	SLG	5月13日
SUPER WORLD STADIUM	NAMCO	SPT	5月25日
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE~Fight for the Future~	CAPCOM	FIG	5月26日
武力~BURIKI · ONE~	SNK	FIG	5月27日
CAPTAIN TOMADAY	VISCO	STG	5月27日
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	5月下旬
VJ~STEPPING STAGE~	JALECO	SLG	5月下旬
VJ~SECOND RAVE~	JALECO	SLG	5月下旬
武藏嚴流記	VISCO	ACT	春季預定
CAPTAIN TOMADI	VISCO	ACT	春季預定
出乎意料之危機(TONDEMO CRISIS)	TONDEMO CRISIS	ACT	春季預定
RISING ZAN~The Samurai Gunman~	UEP SYSTEM	ACT	春季預定
AIRLINE PILOTS	SEGA	SLG	春季預定

6月以後

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
DANCING STAGE FEATURING TRUE KiSS DESTiNATiON	KONAMI	SLG	6月中旬
鐵拳TAG TOURNAMENT	namco	FIG	6月中旬
Drum Mania	KONAMI	SLG	6月中旬
RC GO !	TAITO	RAC	6月25日
JUMPING GROOVE	NAMCO	音樂ACT	6月末
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	ARIKA/ CAPCOM	FIG	6月末
RING OUT FOUR BY FOUR(4×4)	SEGA	RAC	6月
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM/ SEGA	FIG	6月
VALIANT SHUVANTSA	SETA/ VISCO	STG	6月
五月戰陣3	SETA/ VISCO	TAB	6月
KURUTTO STONE	SEGA	PUZ	6月
SILENT SCOPE	KONAMI	SLG	6月
Submarines	namco	SLG	6月預定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	彈珠	6月預定
PACA PACA PASSION 2(暫稱)	PRODUCE	音樂ACT	7月
THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	FIG	7月預定
消防士BRAVE FIREFIGHTERS(暫稱)	SEGA(AM 1研)	SLG	7月上旬
FERRARI 355 CHALLENGE	SEGA	RAC	7月中旬
GUWANKE	ATLUS/ CAVE	STG	7月中旬
DEAD OR ALIVE 2	TEMCO	FIG	7月下旬
STRIKERS 1945 III	彩京	STG	7月下旬
Dance Dance Revolution 3rd MIX	KONAMI	SLG	8月
SUPER REAL麻雀VS	SETA/ VISCO	TAB	初夏預定
GUILTY GEAR 2(暫稱)	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰HOT GIMMICK 3(暫稱)	彩京	TAB	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
TENNIS(暫稱)	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
WAR~FINAL ASSAULT~	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT(館井HYUKOMU)	RAC	未定
AERA51 SITE 4	SNK/ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2(暫稱)	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000(暫稱)	童	ACT	未定
GAIA CRUSADER	ASPIRE	ACT	未定
FISHERMANS BATE~MARINE CHALLENGE~	KONAMI	SLG	未定
AMUSEMENT BOMBERS WAFUPU	SEGA	FIG	未定
CHARGE AND BURST	SEGA	STG	未定
OPERATION TIGER~SECOND MISSION~	TAITO	STG	未定
目標是成為機師	TEMCO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK/ CAPCOM	FIG	未定
GUTAR FREAKS 2nd MIX	KONAMI	SLG	未定
Dance Dance Revolution Solo · BASS MIX	KONAMI	SLG	未定
PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	STG	未定
EMERGENCY RESCUE(暫稱)	SEGA(AM 3研)	RAC	未定
IDOL雀士SUCHIE-PAI III(暫稱)	JALECO	TAB	未定
VIRTUA STRIKE 2 LIMITED	SEGA	SPT	未定
OUT RUN	SEGA	RAC	未定
SPAWN(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
TAGRET OF STEEL	NAMCO	STG	未定
F1 WORLD GRAND PRIX	VIDEO SYSTEM	RAC	未定
秘密之花POCO	CAVE	PUZ	未定
膨脹JELLY	namco	PUZ	未定
GAUNTLET LEGENDS	ATARI	ARPG	未定
LANDING GEAR(暫稱)	TAITO	SLG	未定
一起乘坐SHOVEL CAR(暫稱)	TAITO	SLG	未定
犬GAME(暫稱)	CAVE	不明	未定
OBAKYUN	namco	STG	未定
QUICK & CRUSH	namco	STG	未定
GUTAR JAM	namco	SLG	未定
NIBERUNGU之指環(暫稱)	TAITO	ACT	未定
JUMBO SAFARI	SEGA	不明	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2/ 99
2ND	beat mania 4th MIX~the beat goes on~	SLG	KONAMI	5/ 99
3RD	GUTAR FREAKS	SLG	KONAMI	3/ 99
4TH	EZ 2 DJ	SLG	AMUSE WORLD	2/ 99
5TH	BATTLE GEAR	RAC	TAITO	4/ 99







※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

甘小文也出 GAME？



繪畫搞笑漫畫—《至GOAL無敵》的甘小文現在正與香港遊戲開發公司—Image一起開發一個名為《甘小文之深水泰山》的遊戲，玩法將會採用機械大戰那樣的戰棋形式，此遊



戲將會和七月漫畫展推出的新書同時發售，而遊戲主題曲方面會由同時身兼角色設定的甘小文主唱，身為甘小文FANS的讀者相信不錯過這樣有「睇頭」的遊戲。（怪傑）

華義暑假新力作！



剛剛推出《真命天子》的華義國際在最近公佈了一個名為「江湖」的武俠RPG。主角將會為了父母被殺而踏上復仇的路



途，其中讀者可以在遊戲中控制主角到不同門派中學習不同的武學。這遊戲將會在暑假的遊戲旺季推出，屆時讀者就可以為主角找出當年殺其雙親的兇手。（怪傑）

紅外線補捉動態影像控制器

E3 展中，美國一家名為 Holoplex 的公司展示一款新型態控制『Thunder CAM』，這是一款利用紅外線補捉動態影像的新型控制器，以點位移的相對變化達成座標間的運算，進而讓螢幕中的人物作相對等的動作，操作者身上不必裝備一大堆的感應器，動作將更輕盈。（Amanda）

松下、AT&T與BMG聯手對抗MP3

最近Universal（即原本寶麗金）和松下、AT&T、以及BMG達成了一個協議，以聯合各公司之間的線上音樂銷售系統。協議內容就是將Universal的數碼音樂銷售部門和音樂人、BMG的音樂人、AT&T的有線網絡，以及松下消費電子部門聯合，而這次合作的銷售發行都會比現在其他公司優勝，當中的格式將會使用AT&T的a2b音樂格式。（怪傑）

Sony 的家庭新寵物

Sony 將在今年6月1日正式發售機器狗『AIBO』。這隻外型像狗的機器特別以程式設計了感情和思想，並裝有一組CCD攝影機用來搜索它喜歡的顏色，或者幫助它前進。它利用聲響來和主人溝通，而且會改變眼睛的顏色來表示情緒。AIBO 也可轉到嬉戲模式，你可以用一種稱為聲音命令器的東西來命令它作一些特技動作。（Amanda）

可以飛行的汽車

位於美國加州的Moller國際公司將會在幾星期後讓由他們開發的飛行汽車—Skycar作首次航行，而且會在今年年底正式展示這種汽車。這種汽車將可以乘坐4人，每公升汽油將可以行駛大約五英里，最高時速更會高達每小時600英里，而其起動的方式將採用CONCORD和諧式飛機那樣的升降。Moller公司估評如這種汽車作大量生產的話，其價格會大約6萬美元。（怪傑）

公開〈Descent: Freespace 2〉預告影片

Volition公司日前公開了太空射擊遊戲〈Descent: Freespace 2〉的一小段預告影片。這段影片展示了遊戲片段和開場動畫。影片的大部分均在強調〈Descent: Freespace 2〉的新特色，譬如星雲系統、新的戰機、更大型的戰艦和更多的新式武器。（Amanda）

線上創世紀進軍歐洲

Origin 和 EA 公司日前公開宣佈將於歐洲開始設立線上創世紀第二世紀（Ultima Online: The Second Age）。而隨著歐洲地區伺服器的開始運作，歐洲各地的遊戲商店也將開始販售線上創世紀的Client端遊戲及其相關商品。（Amanda）

一個極具教育性的軟件



現在軟件日新月異，不過富教育性的在市場上只佔極少數，今次想介紹的，就是一個被日本文部省推舉為優秀軟件的軟件《Our Forest—我們的森林—》，內容是了解有關森林的作用及對人類的影響，藉



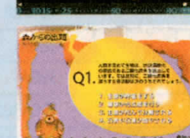
此提高人類的環保意識，內容除了有一般的知識外，亦會附帶有實景相片，而且是Windows 95/98及Macintosh共用，不知何時香港或內地才會有這類的軟件推出呢？（山寺良牙）













TEXT：怪傑



花神傳説

發行商：智冠
發售日：8月
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN 95/98

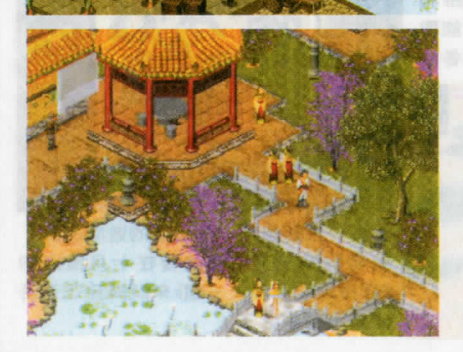
由花開始的旅程！！

百花仙子因造花得宜被玉帝賜予「花神」，而同時管理百花實在辛苦，亦從百花中挑選十二名花精為花仙子來管理每月的花期。

由於花神在王母娘娘壽辰時沒有帶厚禮來賀壽，所以王母娘娘便要花神以百花齊放作賀禮，但花神則以百花皆有開放週期，如果令百花齊放會違反自然運行規則的理由來拒絕，因此兩神之間心有介蒂。

在唐朝中期，正值女皇帝武則天掌權之時。某一天因為武則天在賞花會中大怒下令百花齊放，而此時花神正與掌管天庭文殊大將軍外遊，所以花仙子只好讓百花盛放。不過此事卻被王母娘娘知道，亦因此種下禍根。

由於花神與文殊大將軍正熱戀中的關係，所以花神因此失職，另外文殊更因魔界之王闖入天庭，三件天界寶物失竊，而被玉帝貶下凡間，這時王母娘娘更乘機加一腳，令花神與12位花仙子同樣被貶下凡間。因此被貶入凡間的人殊陸昊元為找回失竊的三件寶物，而開始他的旅程……



花戰主幹

遊戲中的戰鬥只要碰上敵人便會直接進入，戰鬥畫面會採用俯視45度角的方式來顯示，而當中的攻擊先後次序，會依據角色的敏捷度決定。攻擊方面可分普通攻擊和魔法攻擊兩種，使用魔法攻擊會需要消耗角色的法力值，而普通攻擊就不需要消耗，不過當法力值耗盡時，角色便不能再繼續使用魔法攻擊。





花的協力

主角一陸昊元在尋找三件天界寶物下落的同時，將會隨着遊戲的發展，而逐一碰上13位貌美如花而各具個性的女性，其實她們就是花神和12位花仙子。之後昊元便可和她們一起闖盪江湖來尋找天界寶物。





武學修練

在遊戲中雖然有不同的威力及效果的武功存在，但並不是想學就可以學到的，因為大部份武功的學習都以秘笈為主，即學習某武功前應取得該秘笈才可，而跟着就要等待角色學習的經驗值爆滿，武功即可練成。除此之外，角色亦可透過高人的傳授，而不需要經過修練，通常都在某些戲情中出現。



花神劍的秘密

花神劍就是陸昊元最重要的寶劍，其劍柄則會有12片花瓣圍住。每當昊元找到花仙子或花神時，只要她們各滴一滴血在劍柄上，花瓣便會被染成血色，而花神劍的威力亦會提高。未找到任何花仙子之前，其實遊戲裏還有可購買的武器存在，不過威力就各不同。



人物

陸昊元

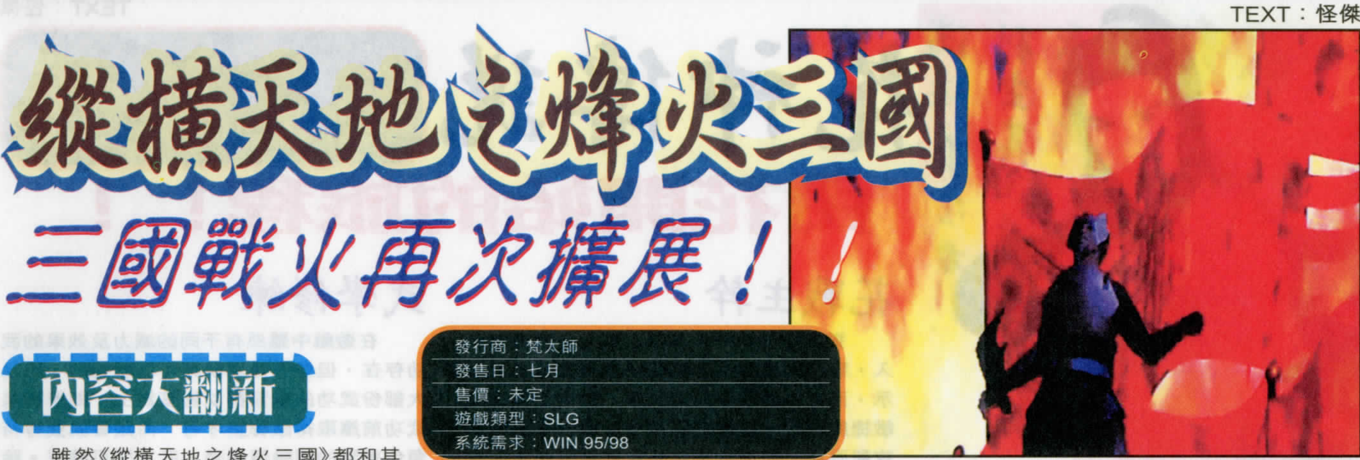
身為天庭文殊大將軍專門負責掌管天庭安全事宜，但因與花神熱戀，而一時疏忽職守，導致魔王入侵天庭，以及盜走玉帝的三樣寶物，所以被貶入凡間。雖然陸昊元出生於一個平凡的農家裏，但從小就散發出英雄氣概。



桃花仙子

身為神劍門第一女弟子的她就是人稱流雪袖的李桃兒。桃兒不單用劍如神，而且可御劍飛行。在押送離水珠的途中與陸昊元相遇，兩人後來更攜手前往尋找被太陰老祖劫去的離水珠。

TEXT：怪傑



縱橫天地之烽火三國

三國戰火再次擴展！

發行商：梵太師
發售日：七月
售價：未定
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN 95/98

內容大翻新

雖然《縱橫天地之烽火三國》都和其他以三國為主題的遊戲同樣要選其中一個諸侯來統一中原，但當中卻加入了「REAL TIME」、「招式」、「陣形」等系統，而令到遊戲玩起來更加刺激。另一方面，開發這遊戲的烽火工作室為了令遊戲更完美，他們曾經進行過三次大幅度的更改遊戲，不單畫面上進行更新，就連遊戲的表達方式亦有大幅度的改變，而使畫面精緻度，內容的豐富度及耐玩度得到提升。







戰爭隨時爆發

在《縱橫天地之烽火三國》裏，將會採用了近年經常被使用的即時策略系統，讓遊戲整體玩起來更有真實感、更具挑戰性。為了令系統達到治國平天下的策略性水平，而使內政與戰力有著緊密的關係，所以設計了一個新系統—施行內政是鞏固前方戰力的強大支柱，徵兵、練兵、開發、挖掘人才…等方面都是增強戰力的來源，而施行內政的完成度會影響建立軍隊—攻打對方時所能徵得的兵量、攜帶的金錢、以及安定城內民心。





陣法的運用

在《縱橫天地之烽火三國》裏，不單會有趁敵人還未壯大前，而集中自己有限的力量攻擊對手的弱點的以「快」為先，以及先把自己的技術增強到最強來橫掃對手的以「多」為先的玩法，當中更會有其他相當值得推薦的新玩法—「陣法」。在每個陣法裏，都會有優點及缺點的關係，使陣法之間產生相生相剋作用，而它們亦加入了在即時策略系統中。





招式的可怕

除了以上的陣法之外，遊戲中亦有招式系統—「武將技」。遊戲中的每位武將均會有自己的武將技。



如在戰鬥中使出招式就可以攻擊大範圍的敵人，來削弱敵人的攻擊力。雖然招式的威力強勁，但同時該威力亦會傷害到攻擊範圍內的己方戰力，所以適當時間的使用就是取勝關鍵之一。

天下霸業之取得

如果讀者以毫無思考的去斬殺敵人兵力這種玩法來進行遊戲的話，那是不可能成為最後的勝利者，而必須要智、勇兼備，才能取得夢寐以求的天下霸業。假如各位讀者一直都想玩一個這樣的遊戲的話，就要挑戰一下這個將會在七月推出的《縱橫天地之烽火三國》來試試自己是否能成為王中之王。

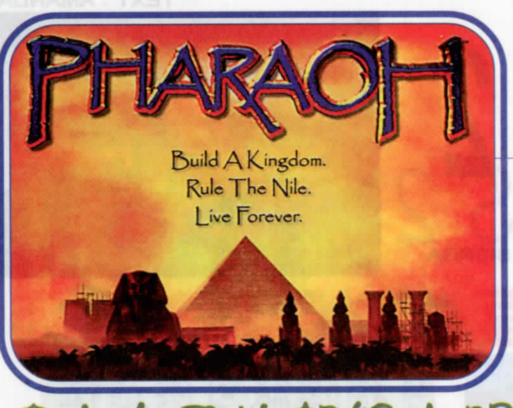




TEXT：AMANDA

PHARAOH

文明帝國由我創



製造商：SIERRA
發售日期：1999年尾
價格：未定
類別：SLG
系統要求：Windows 95／98

建立自己的超級文明帝國

《PHARAOH》是一個戰略加城市建設的遊戲，故事發生於遠古時代的埃及，大約於公元前2900年至700年左右，由於科技文明並不發達，教育水平低，居民使用簡單的工具以農業為生，而作為村莊村長的玩者，眼見居民生活極度困苦的關係，為了使居民生活好一點，便開始了發展他所居住的村莊，一切也從這裡開始。遊戲正式進行時，玩者以有限的資源作為開始，要將那遍廣大的土地，由一個細小而簡陋的村莊，發展成為一個繁榮而昌盛的文明帝國，是有着一定的困難。若你想城市發展得成功的話，就需要吸引大量居民搬遷至你的城市內居住，而你亦要因應他們不同的文化和習族，提供適當的輔助，以滿足他們對資源上的需求，才能使你的城市日益擴大、發展迅速，方可變成一個超級文明帝國。

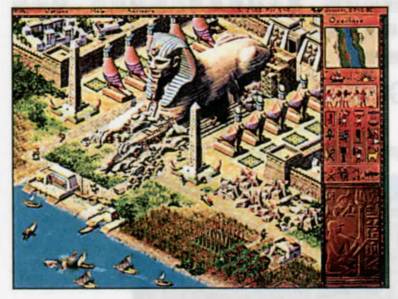






小小苦挫等於激勵

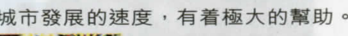
若果你所建設的城市發展得有聲有色，居民會免費為你提供一些特別的建設，以作為對你的鼓勵；相反，若你的城市發展得一敗塗地的話，居民會提出抗議，這時候，你便要作出適當的解決方法，若不能盡快解決問題的話，居民便會離開你的城市，繼而影響到城市的正常運作，這時侯，你只會看到你所設計的城市不斷腐化，最後因此而滅亡。



獅身人面像再現

《PHARAOH》亦同時加入了一些新增的特色，這是一個新突破，而其他類似的城市建設遊戲是沒有的，例如尼羅河氾濫，能令你的城市毀於一旦；也有新增的海上設施，令你可以作海上對外貿易，更可以建立自己的海上軍艦部隊；亦加入了一些有紀念價值的巨大建築物，好似獅身人面像和金字塔，令遊戲豐富了不少，更有真實感。

戰鬥、戰鬥、再戰鬥



由於這是一個戰略加城市建設的遊戲，軍隊便成為了一個不可缺少的環節，當玩者的城市增長到某一程度時，就需要建立自己的軍隊，作為防衛自己的城市，又或者是對外開拓新的土地，以加快城市發展的速度，有着極大的幫助。

■碼頭

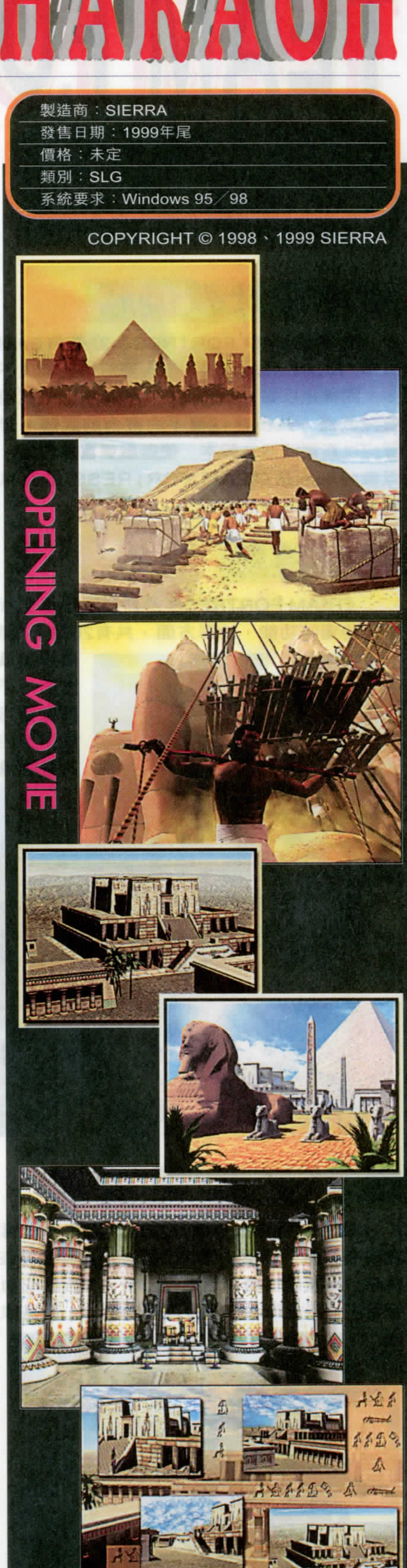

■城市防衛塔


■農田


■市場

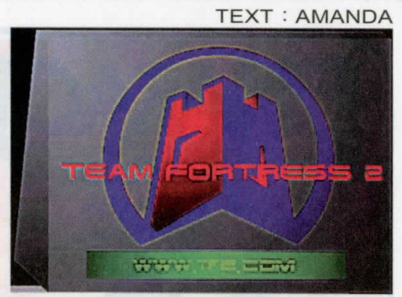

■宮殿(可作銀行儲錢用)

■警衛室



TEXT：AMANDA

TEAM FORTRESS 2



製造商：SIERRA
發售日期：1999年尾
價格：未定
類別：ACT
系統要求：Windows 95／98

大戰再次發生

續集會比較優勝

雖然《TEAM FORTRESS 2》是《TEAM FORTRESS 1》的延續，但玩法與第一集差不多，同樣是以第三視點來玩，使用各類的軍用槍械武器，共多達12種不同威力的武器，全部均以真實武器為藍本，使遊戲更富真實感。但最特別的是《TEAM FORTRESS 2》可以ONLINE來玩。



新增特點

《TEAM FORTRESS 2》新增了多種全新特點，例如軍隊內有9種階級可供選擇，均有着不同的獨特功能，地形方面，共有20款不同種類之多，使遊戲更加有趣，別外亦有一系列的交通工具，有坦克車和直升機等等。在電腦的人工智能方面，不論敵方或己方也有所增強，而每場對戰中，人數都會均等，若其中一方人數不走，電腦會自動充撐其餘不足的人數，以配合完整成為一個隊伍，使玩者發揮出各隊員的獨特功能。





選定去向最重要

進入遊戲時，玩者要立即選擇自己所屬隊伍和階級，當玩者選擇了所屬隊伍和階級後，玩者便擔任為隊伍的重要角色，與其他玩者一起進行任務，隊伍的成功與否，並不是取決於每位隊員的能力，而是取決於整隊隊員的合作性。勝負以那一隊最先取得敵方於每一版圖上的旗幟，所以時間的控制非常重要。





9種階級可供選擇

LIGHT INFANTRY 輕型步兵

輕型步兵使用與一般手槍有分別武器，但仍可作攻擊使用，射程極短，大約有100米左右，只有輕型步兵才使用這種武器。由於使用這特別武器和穿着輕型的盔甲，所以他們可以輕易地走遍所有地方。

MEDIUM INFANTRY 中型步兵／MEDIC 醫生兵

雖然中型步兵比輕型步兵的速度較為慢，但卻使用射程較為遠的M16-A2型槍，可選擇半自動和全自動功能。中型步兵同時亦加入了舊式的醫生兵的功能。

HEAVY INFANTRY 重型步兵

重型步兵使用能發出100發子彈的M240G型槍，是火力強勁的武器，特別有用於長距離攻擊，若能看見目標，必定擊中。

ROCKET INFANTRY 火箭砲兵

火箭砲兵使用大型的RPG-like，當開砲時，攻擊範圍達10米之多，比起上集《TF1》的威力更大。

SNIPER 狙擊兵

狙擊兵使用非常的一槍即死的武器，比起上集《TF1》沒有太大改變，有着瞄準和射擊的功能。

COMMANDO 突擊兵

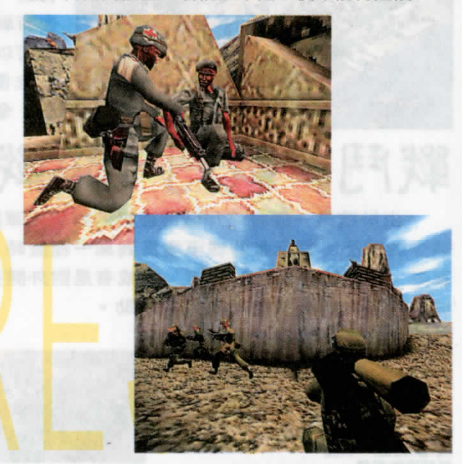
突擊兵使用管導式炸藥，放在地上或牆上，可作遙控破壞附近四周的事物。

SPY 間諜

間諜比上集《TF1》有很大的改變，但卻多了不少間諜的技能，最大特點是可以隱藏起來，和能夠更容易偵測敵方軍情，能夠於短時間內殺死敵方而不被發現。

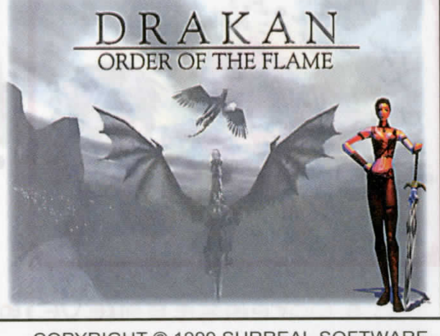
ENGINEER 工程師

工程師可建設更多類型的物件，但不再使用鐵，而是用能量，若能量不足，便不能再建設。



TEXT：AMANDA

DRAKAN：ORDER OF THE FLAME
與巨龍同過的日子



製造商：Surreal Software
發售日期：1999年夏
價格：未定
類別：AVG
系統要求：Windows 95／98

靚女主角還度搵



以靚女做主角的遊戲通常較為受歡迎，好似係《TOMB RAIDER》入面的Lara

就係一個很好的例子，而本遊戲《DRAKAN：ORDER OF THE FLAME》的女主角就係Rynn，同樣地，Rynn以一身性感裝束作打扮，加上豐滿的身材，往往令人愛不惜手。

《TOMB RAIDER》魔法版

《DRAKAN：ORDER OF THE FLAME》是一隻以第三視點來玩的冒險遊戲，玩法像《TOMB RAIDER》最為相似，以手上武器作為攻擊，去消滅設於沿途的各種敵人。由於故事發



生於遠古時代，科技並不發達，《DRAKAN》是沒有槍械使用的，只可以作埋身肉搏，而武器就成為了遊戲的重要物品，武器的種類多達50種，好似常見的劍、斧和錘，甚至弓和箭也包括其中，當然還有魔法武器，就以當中最為凸出的可算是火炎劍。

登場人物介紹



Rynn

故事主人翁，以一身性感裝束作打扮，由於她所居住的村莊被怪獸毀滅，而弟弟又被捉，生死未卜，為了要尋回被捉去的弟弟，於是踏上旅程。為了要對抗所有怪獸，她要學習使用不同的武器，當然還有各類形的魔法。

Arokh

與主角Rynn一同冒險的飛龍，外形巨大，有着血紅色的身軀，能夠上天落地，噴出火炎和雷電協助Rynn對抗敵人。

怪獸多面睇



Wartoks

身體強壯，喜愛血腥，曾攻擊Rynn的村莊，將所有村民殺盡，屬於低級怪獸。

Orcs

身形細小，攻擊力比較弱，但時常連群結隊出擊，力量不容忽視。



Spiders

一般常見的怪獸，身形極為細小，多於黑暗環境地方出沒，以大多數密集方式進行攻擊。

Blade Dragon

是龍和鳥的合體怪獸，身體任何部份均可作致命攻擊。

ASHERON`S CALL
齊來打怪獸

製造商：MICROSOFT
發售日期：1999年尾
價格：未定
類別：AVG
系統要求：Windows 95／98





前言

自從2年前左右，《ULTIMA ONLINE》推出之後，玩ONLINE GAME成了一種熱潮，玩者日益倍增，各製造商有見及此，紛紛忙於製造出相類似的ONLINE GAME，例如較早前推出的《EVER QUEST》，以及推出不久的《三國誌INTERNET》，相信在未來的一段時間內，仍會不斷有各類形的ONLINE GAME推出。而今次所介紹的遊戲《ASHERON'S CALL》，是由有名的生產商MICROSOFT所開發的，就以MICROSOFT曾推出過的遊戲為例，產品質數一定有保証。





武器和魔法大比拼

《ASHERON'S CALL》是一個以第三視點來玩的角色扮演遊戲，亦可於同一時間內容納多人進行遊戲。玩法與《EVER QUEST》差不多，遊戲開始時，玩者需要製造出一個角色出來，在那片廣大的土地上，可與其他人互相交談或一起去打怪獸，為了應付各類型的強勁怪獸，必須提升自己的能力，玩者們不但可以使用各類型的武器(劍、錘、斧和弓等等)外，更可使用多達數十種不同的魔法(火炎、雷電和能量等等)。而另一方面，若玩者對血腥事件不感興趣，不喜歡打打殺殺的話，也可以選擇其他職業維生，例如做武器生產商(SMITH)，職業更達十數種之多。







ADAM the double factor

製造商	C's Ware
發售日	予定6月18日發售
價格	8800日圓
類別	AVG/18禁
系統需求	Windows 95/98、CD-ROM、DVD-ROM、最少Pentium-100MHz、32M RAM、640×480解像度、最少32768色、硬盤容量最少40M

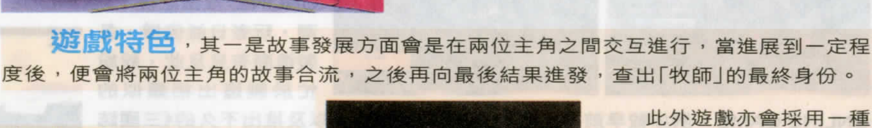
C's Ware的名作系列《EVE》的於半年前完結後便再沒下文，突然間C's Ware公佈新作——《ADAM the double factor》，而這作品除了一部份出場角色是《EVE》系列的人物外，大多均是新人物，現在帶各位進入這新的序幕。

在說故事及遊戲特色之前，有件特色一定要提到，那就它是日本首隻使用「DVD-ROM」的冒險遊戲，DVD的巨大容量及影像質素相信有很多玩家已領教過，而用在遊戲上相信有更加出色的表現；在DVD-ROM版發售的同時，亦會發售CD-ROM版，對於暫時沒有裝備DVD-ROM的用家，的確是得到一份額外的照顧。

故事背景則說一個叫艾魯狄亞(ERUDEXIA)的國家，自從前國王去世後，該國的情報部亦隨之解散。不過該情報部的一些殘餘份子，雇用了一位代號叫「牧師(プリーチャー)」的職業殺手，並帶他送到日本犯案。他的犯案手法是利用銳利的兇器於無聲無色之間殺人，一聽到他的代號相信他會是位外表比較穩重慈祥的人，究竟到最後這個謎會被怎樣揭開呢？

天城小次郎方面則是，他某次收到一間公司的女秘書委託，要保護可能會被一個暗殺的社長，於是小次郎便立刻去拜會該秘書，再者拜會社長「安藤左衛門」及兩位雙胞胎女兒「安藤美佳」和「安藤美紀」，不過不單只是社長，連兩位女兒也說出一些令人詫異的說話，經過調查後，發覺美佳和美紀並不是左衛門的親生女兒，那之後會發生甚麼事呢？

法条まりな方面，她則原是內閣調查室(類似FBI的情報組織)的指導教官，不過在今作中她會調回做調查員。今次她則調查一宗連續殺人案件，在調查途中，於案發現場遇上其中一位被害者的女兒，由此她亦成了此事件的重要證人，為免她被殺手所害，最後便負起保護她的責任，而且再度進行調查。



遊戲特色，其一是故事發展方面會是在兩位主角之間交互進行，當進展到一定程度後，便會將兩位主角的故事合流，之後再向最後結果進發，查出「牧師」的最終身份。

故事主角方面會有兩位，他們是《EVE～burst error～》的「天城小次郎」及《EVE～THE LOST ONE～》的「法条まりな」。



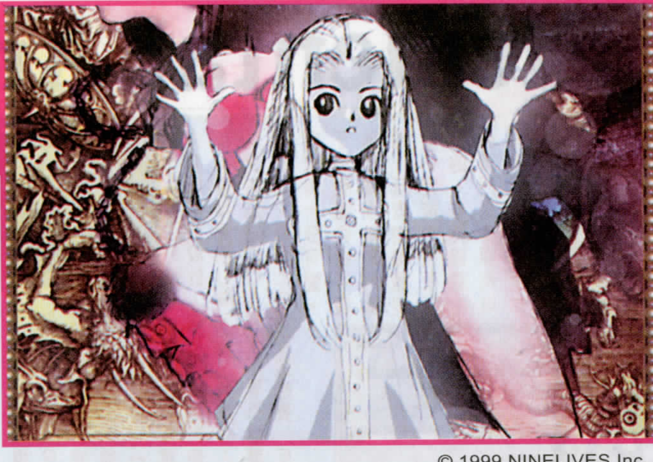


此外遊戲亦會採用一種名為「Touchable view」的系統，在畫面上到處「Click」會出現很多不同的狀況或會話，而且基本不會影響到故事進展，所以如果喜歡的話，可以到處調查也沒關係。另外整個遊戲會以「Full Voice」進行，絕不會令玩者感到單看字幕而悶極，而且連「那些」場面也會有聲音出現，真是……嘻嘻嘻！





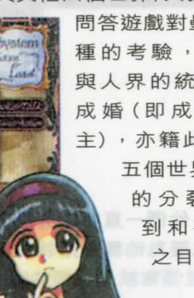
Princess Maker Q



製造商	NINELIVES
發售日	發售日未定
價格	5800日圓
類別	QIZ
系統需求	Windows 95／98

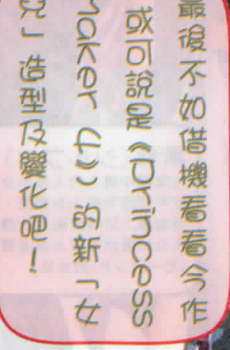
育成遊戲中的代表作——《Princess Maker》系列（台譯：美少女夢工場），等待多年後，現在再度有新作推出，而今次所推出的竟不是育成遊戲，而是一隻問答遊戲——《Princess Maker Q》，今期借機簡介一下此遊戲。

故事方面說到「Princess Maker」是一個均衡其他五個世界「人界、天界、魔界、妖精界及星幽界」的世界，不過最近這五個世界之間開始出現龜裂的跡像，於是便在人界中挑選一位少女出來作為代表，與其他四個世界「天界、魔界、妖精界及星幽界」的代表進行問答遊戲對壘，要排除萬難通過種種的考驗，最終與人界的統領者成婚（即成為公主），亦藉此消解五個世界之間的分裂，達到和平共處之目的。



遊戲特色，當然一變變成問答遊戲，而問題內容方面，除了有一些幻想式問題外，也會問有關《Princess Maker》以往系列的問題；當然不單只問題這麼簡單，就連以往系列的人物，也有機會有本遊戲中出場，借機復習一下這個系列的事吧！





最後不如借機看看今作（或可說是《Princess Maker Q》的新「女兒」造型及變化吧！

此外有個秘聞，聽說這個遊戲會與開發中的《Princess Maker 4》是連動的，並講到明這遊戲是《Princess Maker 4》的前奏故事，莫非在《Princess Maker Q》打爆機的話，可以在《Princess Maker 4》上快些看到Ending或者有特別事件發生？這……還要到遊戲正式推出時便會明白一切了！





製造商：BALOG
發售日：予定夏天發售
價格：未定
類別：RPG
系統需求：Windows 95／98、最低Pentium 166 MHz、對應DircetX 6的3D加速卡

一隻以注重3D立體多邊形效果的角色扮演遊戲，雖然說是3D立體多邊形，但實際上只有地圖及建築物之類採用，人物方面則使用2D設計，而且不單只有標準的設計，在戰鬥時更會使用有趣可愛的Q版人物。雖然有人說3D畫面配2D人物會出現不協調的感覺，但看上去也沒這感覺，反而覺得十分可愛。不過遊戲內會不斷地描繪多邊形的關係，玩者的機體沒有一定能力是玩不到的。另外遊戲中的戰鬥是會採用戰略模式，比較講求戰略技巧，不過見到這麼可愛的敵人，真不忍心將他們擊倒。

故事則說，世界上的魔王被五大勇者打倒後十多年，世界由五位勇者統治，且過著和平的日子。在這個時世中，主角「尼」與他的親人「他魯多斯（タルドス）」，及青梅竹馬的朋友「妮亞」一同過著艱苦得來又和平的生活；不過一天他們一起玩時，遇上三位名為「魔刈人」後，這個和平便隨之消失（魔刈人：即見到擁有魔力的魔人時，便將他們封印，並且去取得獎賞的人），他們一直想殺死尼們，而他魯多斯用他的命讓尼及妮亞逃走，結果當然想像到。其後尼及妮亞得知他是原是魔族，並將封印解除後，便決意要為他魯多斯報仇而出發旅行，在途中他是不斷看到魔族被人類虐待，過著惡劣的日子，之後尼的同伴一直增加，但還不知道原來魔刈人的首領竟就是人類的國王，亦即是與五大勇者對抗，究竟最後會變成怎樣的結局呢？

遊戲中最大技術——ARTS，其實這即是魔法，這些是魔族主要所使用的技術，當將世界上8種元素「地」「水」「火」「風」「光」「闇」「命」「心」用不同的方式組合後，便能發動其他不同的技術。本來使用者自身便已有一種元素，不能使用其他的，但將這類元素的隱藏力量裝備到武器、防具之類的話，使用者便可以利用其他元素的技巧；亦即是說，要強化自身的話，不單只是有強勁的裝備，連使用不同的元素也是一大技巧。

人物簡介

尼（レン）：由他魯多斯好像一個類般養育的魔族少年，後來他魯多斯被殺後為了報仇便開始旅程，在路上看到很多魔族的慘況，因而變成與五大勇者對抗而存在的人。

哈謝加魯多（ハイゼンガルド）：打倒邪惡魔王的五大勇者的其中一人，實際是為了打倒大魔王而跟隨其他勇者，現在他是管理王都的人，其他的勇者亦有他們所屬的管轄地。

妮亞（リア）：尼的青梅竹馬朋友，喜歡照顧別人，特別對尼更是十分關心，可說像姐姐般存在，她亦原是魔族的人，解除封印後便變成有翼的少女，與尼一同啟程。

斯菲（シルフィ）：在旅程中遇上的人類少女，原本對魔族的人有偏見，不過當遇上尼後便開始改觀，而且她竟然是五大勇者賈蘭（ガーランド）的女兒。



星戰前言



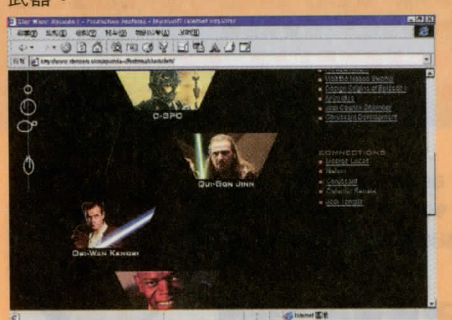
最近新聞多多而成為眾所周知的《STAR WARS EPISODE 1—THE PHANTOM MENACE》(星戰前傳—魅影危機)正式在5月19日美國上畫，但是香港的星戰迷卻沒有那麼幸福了，因為香港上畫日期正是香港回歸日(7月1日)，不如由筆者帶你們到星球大戰的官方網址走走，希望可以暫時舒緩一下大家那急不及待的心情。網址：http://www.starwars.com



這個星戰官方網址不單會有在美國經已上畫的《星戰前傳》之資料，當中更會有同樣由佐治魯卡斯拍製的星戰三部曲—VI(星球大戰)、V(帝國反擊戰)、VI(武士復仇)的有關資料。在前傳的資料裏將會有很多不同種類，如：星球大戰的商品、人物介紹等等。

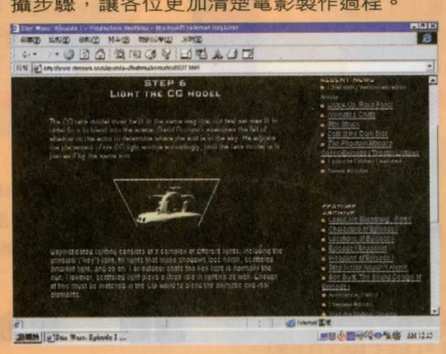
前傳介紹

由於每套電影的播影時間都會有所限制，所以很多時候觀眾都無法在電影中得知每個角色詳細資料等，如果各位想在看《星戰前傳》之前，清楚當中每件東西的資料亦可在這網址中找到，其中會有介紹每個角色特點，每個城市的講解，以及當中角色使用過武器。



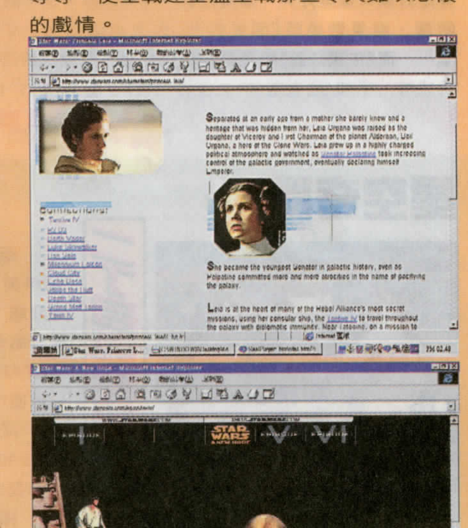
CG製造介紹

在美國電影裏除了有從拍攝得來的片段之外，他們經常在戲中都會加入不少電腦特技效果，而CG更是其中重要的部份。在網址中會有在《星戰前傳》裏的電腦特技介紹，如：在CG的戰車、爆炸時火花效果，做電腦特技前的拍攝角度等等。除此之外，當中亦有電影拍攝步驟，讓各位更加清楚電影製作過程。



星戰重溫

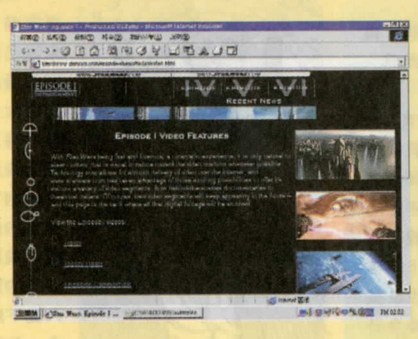
雖然《星戰前傳》是STAR WARS的第一輯，但請不要忘記在前幾年再度上畫的星球四、五、六輯，而當中亦有詳細的介紹，如角色介紹、初代星戰4、5、6與金裝版4、5、6的角色劇照比較，亦有極之珍貴的劇照等等，使星戰迷重溫星戰那些令人難以忘懷的戲情。



前傳預告

以為這個網址只會有資料以及圖片就錯了，其實當中已經準備了數段有關前傳的精彩片段，而每段都會圍繞着一個角色(除宣傳片)，內容會有亞拿基駕駛高速跑車、公主被共和國國會排擠、奧比斯為高剛復仇而怒戰赤武神、亞拿基會見十二長老等等。

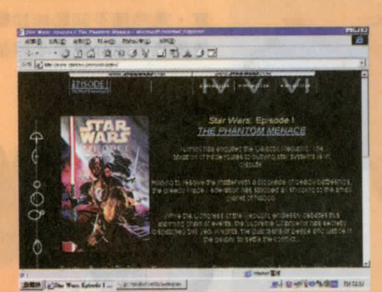


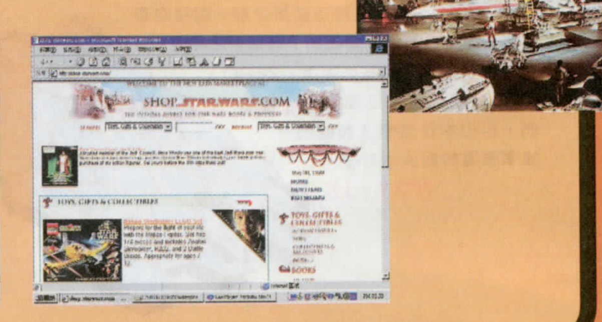




星戰產品

既然《星球前傳》是一套令全世界注目的電影，各大玩具廠商或相關公司當然不會放過這賺錢的好時機，而紛紛推出和前傳有關商品。在網址裏會有非常詳盡的商品LIST，如角色的ACTION FIGURES、LEGO的玩具、相關雜誌等，而雖然當中可以接受網上訂購不單，但只接受美國或加拿大的。讀者可以看看其中的商品LIST，才到某大玩具零售商購買。





推銷員手記



隻舞晨：
你買牙刷冇呀！

第二回 猛片效應

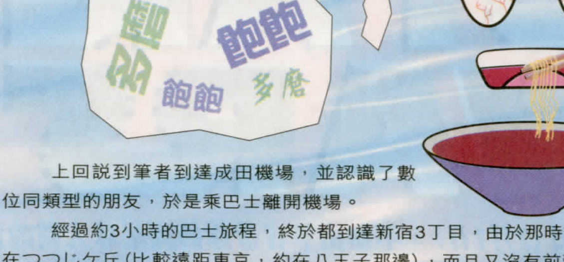
《星球大戰》實在是一部非常出色的作品，不過，這也是十多年前的事了，現在又有新的《星戰前傳》上映了，全世界又掀起了一片的「星戰熱」，不論是商人又或是一般的市民也在談論這作品，然而，對於《星戰前傳》，人們給她的評價不一，有的很有期望，有的則只是抱觀望態度。

不論這部《星戰前傳》是好是壞，也給商人一個賺大錢的機會，有關《星戰前傳》的商品一浪接一浪，而購買的人亦非常多，再加上電影公司的宣傳，使《星戰前傳》的聲勢一時無倆。5月17日《星戰前傳》在美國上畫，香港則要在個多月後才可以看到，實在令不少人非常心急，而且亦有不少人在等待着VCD的推出，這是否意味着在正式上映之時會「水靜河飛」呢？答案可能是否定的，就如之前的《鐵達尼號》和《末日救未來》一樣，同樣是美國比香港早上映，而且亦有VCD的推出，結果出來是依然有可觀的票房，由此可見，只要是好的電影，不管之前推出過甚麼的VCD，甚麼的「非版權」版本，在正式上映之時，人們依然會支持這些佳作，當然，如果是一文不值的劣作，則可以肯定觀眾看過「VCD」之後便不用往戲院看正場了。

說到「效應」，不得一提早前的《午夜凶鈴》，這部恐怖的日本電影實在使不少的香港人心驚膽震，不過，又有一些人又會覺得非常「好笑」，究竟是好驚又還是好笑，這實在是一個大問題，之不過，有一不少人說唔驚，結果散場時「面青青」，大家也會知道之中發生了甚麼事……而《午夜凶鈴》給我們的效應便是一些雜誌的攪「反眼」，玩恐怖，唔知《星戰前傳》之後會唔會玩「斬人」呢？！

主持人：赤目黑龍

MS留日記



上回說到筆者到達成田機場，並認識了數位同類型的朋友，於是乘巴士離開機場。

經過約3小時的巴士旅程，終於都到達新宿3丁目，由於那時筆者的宿舍在つつじケ丘(比較遠距東京，約在八王子那邊)，而且又沒有前輩來迎接，結果由吉田老師與筆者一起乘的士到宿舍去，在乘搭的士時，吉田老師不段向筆者詢問到日本讀書的原因，可是那時的筆者，雖然在港讀了一年日文，但是其日文程度仍未可以作對答之用，只是說了幾句：「因為自小就很喜歡日本，而且也很想與日本人交朋友，所以才到日本留學。」

再經過約1小時的車程，筆者終於到達宿舍，吉田老師向宿舍內的前輩打過招呼後便離開了。當時已經是9時多，**肚子非常餓**，前輩們見筆者仍未吃飯，於是便將公仔麵送給筆者，筆者充饑後打便收拾好自己的行李，致電回家報平安後便在床上休息。

翌日早上前輩們帶領筆者上學去，在車站買票後便乘搭京王線回校，在日本的早上乘搭火車並不是一件平常的事，因為除了月台上人山人海之外，基本上是沒有可能進入車卡的，所以每次也是強行迫入，從那時開始筆者終於知道甚麼是「雙腳離地」了…不過自此筆者也很佩服日本人的迫入車卡之技術，每次明明是沒有空位再讓人進入車卡時，他們均可以利用神奇的技術進入車卡內，筆者絕對沒有誇張，只要你在8時左右乘山手線到新宿或東京地方，就會明白的。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話

星空奇遇

一丁目遊樂場



距離現在約10年前，在下由朋友的介紹下認識了一套當時薄有名氣的戰棋遊戲「星空奇遇STAR FLEET BATTLES」，一玩便玩了年多兩年。

這裏所說的星空奇遇，其實即是電視上同名作品的遊戲化，不過所採用的是初代「星空奇遇」的世界，即洗撲、葛克隊長的年代(事實上當時亦未推出新星空奇遇的……)。

玩法方面基本上包含了一般戰棋遊戲的要素，即在一張六角形HEX的地圖上移動部隊作戰，但這遊戲吸引在下的原因，是它加入了一些普通戰棋所沒有的東西——玩者所控制的每艘戰艦均擁有一張結構圖，而在移動時則要先根據艦隻的狀況填寫一份能量分配表，若打算攻擊而替武器注入能量的話，便不能以最高速度飛行；當戰隻受到攻擊而護罩被破後，則會擲骰子決定被擊中的位置，若然武器不幸被擊中的話，該武器在完成修理前便不能移動，加上所有武器均有射角及射程的限制，而且原作中各種武器的特色及威力均有技巧地表現了出來，其系統之完善在當年是很少見的，即使今時今日仍是一個相當出色的作品。

說真的，在下接觸這遊戲之前，對星空奇遇這作品是只有很少認識的，而這遊戲亦令在下得到一班好戰友如阿湯、ZERO、KK……雖然現在已經很少聯絡他們，但仍然是很懷念和他們一起率領艦隊對決的日子。

TEXT：JJ

自說自話

上期已經說過「遊戲誌編輯推介THE BEST 100 GAMES開發秘話」，那麼今期究竟說甚麼話題才是好呢？不如就說說近期再次復甦的遊戲改編漫畫現象吧！

講題二 遊戲改編漫畫之我見



將遊戲改編成漫畫的現象，其實早在多年之前，日本方面已經十分流行，因此以現在來說已並非算是甚麼希奇之事。然而近年，香港的漫畫出版社也開始留意到這一點，逐漸推出大大小小授權或非授權的遊戲改編漫畫，令到一時之間市面上充斥和泛濫着無數從遊戲改編而成漫畫。其中撇開畫功不說，內容和質素方面則可謂非常參差，不過要數本地改編遊戲漫畫的最大問題，也莫過於故事方面太過偏離設定或原著，而且不時有意或無意地加入港式漫畫的獨有元素，相對令觀看的意欲和投入度大為下降，加上版權持有者一直未有干預及理會，無形中對遊戲和漫畫兩者也構成深遠的影響。不過最令人氣憤和難以忍受的，是部份本地編繪改編遊戲漫畫的漫畫家，竟然括不知恥地抄襲日本方面的同名作品，起初只是橋段上略為相似，後來更甚連分鏡亦全般移植，他們不單止侮辱了原著遊戲，同時也貶低本地漫畫家的身價，怪不得本地漫畫業現在如此「一池死水」，希望版權持有廠商往後能夠慎重考慮授權的漫畫出版社，免得破壞作品在遊戲迷心目中的崇高形象。

遊戲變漫畫
無眼睇!!!

你話講乜好呢？

＊以上純粹拙者個人意見，與本刊立場完全無關

※假若大家看罷今期「自說自話」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「無責任讀者擂台」指教指教

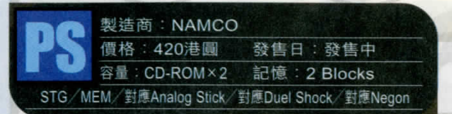


攻略資訊港

Presented By：山寺良牙

ACE COMBAT 3 electrosphere





第一次世界企業大戰

激烈立體空戰遊戲——《ACECOMBAT》系列，其最新作「3」終於出來與各位見面，今期便作個介紹。

データースワロー
MANUFACTURED BY GENERAL RESOURCE Ltd.

Mission 1 >>> Awakening

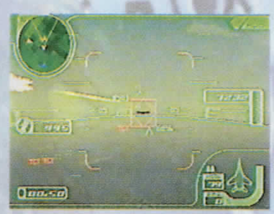




故事：General Resource與Neucom這兩所國際巨大企業，一直以來便有紛爭，到現在更演變成軍事衝突，於是NUN的UPEO所屬的SARF便奉命出擊。




■ 你這般慢的機與本人玩對衝攻擊還早十年！


■ 這真是肉隨砧板上，任人魚辱。

追加任務條件：2分59秒以內將目標4架戰機擊落(敵機4架，目標1架，散仔3架)

解說：最初只有EF-2000E及Mig-33可用，相比起來Mig-33除了耐久力以外，其他能力均比EF-2000E好少許，還是用它吧！敵方所用的機體R-101U雖強但機乎沒有攻擊力，想玩附加任務的，還是快快用導彈擊落敵方R-501運輸機；若不想玩的話，則可先將其中3架擊落，與敵方隨行機玩玩後再用機槍做低佢。

Mission 2 >>> Bravado





故事：今次的衝突已不是外交可以解決，相信維持和平部隊也要出動，亦相信UPEO軍事的Park司令出場機會會大增，另外以後的任務亦會與SARF的偶像皇牌機師「纐瀨玲名」一同出擊；至於今次是為不讓Neucom在某山谷設置雷達干擾設施阻礙General Resource的有關航道而出擊。



■ 低飛攻擊時時除需留意高度計外，敵炮台及導彈發射台亦得注意。


■ Mig-33對地攻擊有效距離是2000以下，看準時機按發射扭。

追加任務條件：3分59秒以內將目標8台雷達站擊毀(基地4個，橋樑1條)

解說：本人亦使用Mig-33，因為它載彈量較高，對於攻擊數目多的敵一個會有效，本版敵機數目雖多，但攻擊始終不多，想玩附加任務的，還是早早衝向下面，找出並打晒8個雷達站；至於餘下的蚊子就逐架打下它，注意的相信只有設在岩洞口的基地，由於是設在洞口的關係，所以最好先飛過去一次看清它所在位置後，手調頭「面向」它攻擊，千萬不要在山後攻擊，這只會攻擊不到之餘還浪費彈藥。

Mission 3 >>> Enter Dision


■ 跟著他說易不易，說難不難。

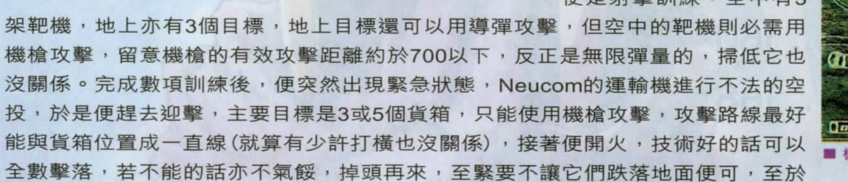


■ 靶機一定要離遠用機槍掃低它，由於它也會轉向，用近距攻擊極不利。

故事：雖然事件好像就此告一段落，但實際上兩公司之間的紛爭仍繼續，現在只好開始外交方面的斡旋，同時我軍會有兩架新戰機(F/A-18U、F-16XFU)可使用。現在Neucom的勢力好像弱下來，但不容忽視，於是便與General Resource的軍隊作共同訓練。

追加任務條件：必出，但會因訓練成績而有變。(貨箱及敵機各增加2架)

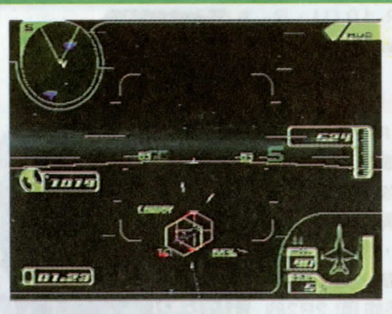
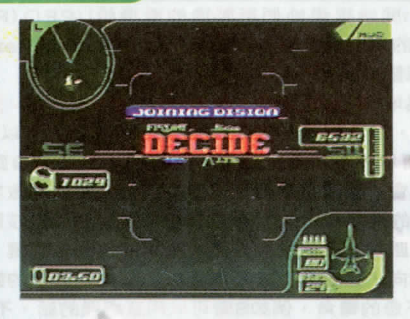
解說：用任何一架也沒問題，第一部份訓練是跟著Dision，只要盡量不被他拋離得太遠的話便可，最好的距離是1000以下。按下便是射擊訓練，空中有3架靶機，地上亦有3個目標，地上目標還可以用導彈攻擊，但空中的靶機則必需用機槍攻擊，留意機槍的有效攻擊距離約於700以下，反正是無限彈量的，掃低它也沒關係。完成數項訓練後，便突然出現緊急狀態，Neucom的運輸機進行不法的空投，於是便趕去迎擊，主要目標是3或5個貨箱，只能使用機槍攻擊，攻擊路線最好能與貨箱位置成一直線(就算有少許打橫也沒關係)，接著便開火，技術好的話可以全數擊落，若不能的話亦不氣餒，掉頭再來，至緊要不讓它們跌落地面便可，至於出場的散仔打不打便隨你。

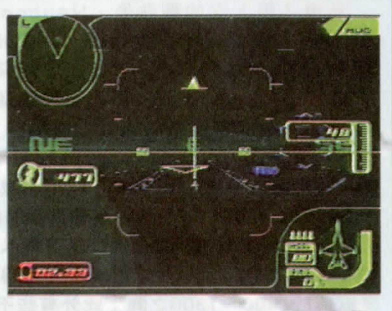



■ 機槍掃不來的話用導彈也沒關係


■ 一口氣擊落它們絕不是易事，只要在落地前擊落便沒問題。

Mission 4 >>> Paper Tiger

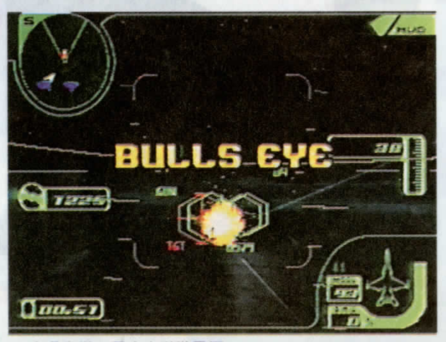


故事：從時事節目中聽到有關Neucom和General Resource的關係，至於今次的紛爭，是否會再次重寫歷史呢？就在這時，Neucom方面又再有行動，在Mega Float附近海面在結軍力，於是便緊急出動要在她未行動前瓦解她們。

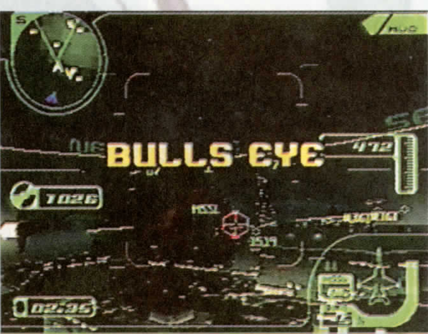
追加任務條件：2分59秒以內將3架軍艦擊毀（敵機4架）

解說：本版首次出現非目標民用設施，在瞄準時請小心。此外軍艦方面，每隻艦上均有數個炮台，瞄準方面亦得小心，以免擊中炮台而打不中目標的艦橋，費時失事之餘，攻擊後亦有可能被敵人的對空炮火擊中。想玩附加任務的話，便早早擊毀3架軍艦的艦橋，待附加的目標出現後，才與其他散仔玩玩。另外在浮島上的對空炮火火力頗強，民用設施亦多，需小心行事。

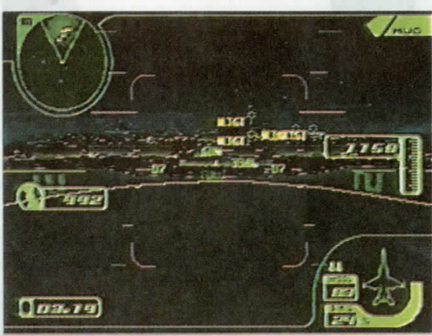
注意：故事說到兩公司終於因此事簽署停火協議，而Dision同時亦引誘主角轉投General Resource公司，那玩者會怎樣選擇呢？轉投的話便一直飛，不的話只要掉頭飛便可。（故事分岐點，本人選「不」。）




■ 太多炮塔，需小心瞄準目標。



■ 浮島而來的攻擊頗強，一不小心便會中招。


■ 除軍用設施外，亦有民用設施，小心打錯位置做成無辜傷亡。

Mission 5 >>> Broken Truce

故事：得到可靠的情報，General Resource利用協議的法律隙向Neucom攻擊，於是這停戰協定已無效。今次得知General Resource會向Neucom的基地攻擊說A為了阻止這事態惡化，於是SARF奉命迎擊的敵機隊的攻擊，保護基地。

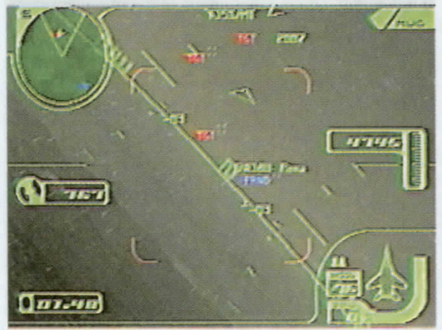
追加任務條件：2分59以內將目標4敵機擊落（敵機5架、當中2架是目標）

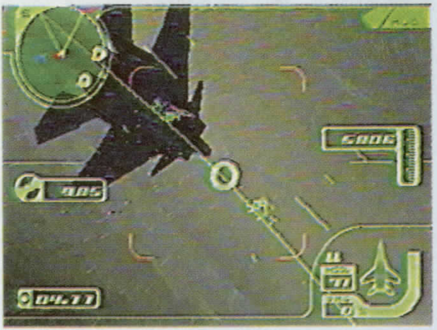
解說：想玩附加任務的話，開始後便立刻加速衝過去，暫不用理會雷達白點的敵機，除非它正好進入自機導彈射程範圍內才攻擊，這還好，可以一石二機，由於今次的目標機開始有些料到，比較易擊中的距離約1800以下較好。當附加務的機隊現後，可以先將其他散仔擊落，最後才用機槍與兩架敵方轟炸機玩玩。另外留意敵方某些戰機，亦即是故事出場人物的敵方戰機是「不能鎖定（Lock-on）」的，不要作無謂的追擊。






■ 飛進本人的導彈射程範圍是你的錯！


■ 天上太多戰機，小心不要擊中「自己友」！


■ 嘩！幾乎在空中撞機！

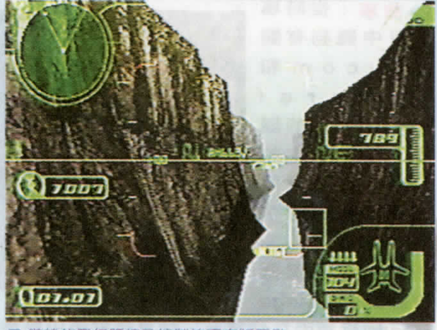


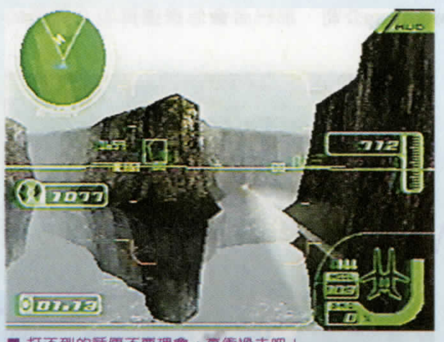
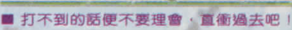
Mission 6 >>> Ghost of the Past

故事：因上次的事件後，Neucom開始提供她們所製造的戰機給UPEO（R-101U、R-201U），同時亦出現特別命令，UPEO的偵察機發現有不正常航行的General Resource戰機出動，於是便要求與玲名一同出擊，查探該敵機的行動。

追加任務條件：5分29以內發現敵基地（敵基地目標、敵機3架、氣墊船1架、油鼓2個）

解說：由於本版是於峽谷之間飛行，因此機體的安定性成了一個重點，所以R-201U屬推薦，雖然速度方面十分低，但這方面可以由玩者自行控制。在版面中，玲名會跟在玩者的後面，雖然經常自言自語煩著，可不用理會，至重要是留意著敵戰機動向及其他敵攻擊直昇機，除敵攻擊直昇機外，千萬不要擊落引路的敵A/F-117X，特別是版面上有數個分岐點，敵機可能失驚無神轉向別的路線，所以也不可以跟得太貼。控制方面，微妙的控制是關鍵，特別是在通過急彎更需小心，適宜減速或用外彎轉向，速度方面若不想被敵人拋離太過遠的話，最好將速度維持於1000～1300之間；此外有些不急的彎角，例如S彎可以用直線過的話，不妨用L2R2的水平尾翼轉向；還有轉向時亦得注意高度，過高的話（1600）會被敵雷達發現，過低的話會撞進崖腳。若速度控制得宜，該可於5分29秒之前找到敵基地，這時便進行攻擊。攻擊成功的話當然好，若打不中的亦不絕望，只要立刻將速度降至不會失速的速度，之後再飛個大迴環再度攻擊，在減速迴旋時小心速及高度過高或過低。完成任務後，玲名說曾與Dision到過該處，而且有隻很大的翼，那究竟是甚麼？回到基地後她說到該處感覺到些事，但不知甚麼，還說以後也有機會找玩者談。（從最新情報得知，若這版找不到基地的話，會到完全不同的版面。）


■ 微妙的飛行路線及控制技巧本版要點



■ 打不到的話便不要理會，直衝過去吧！


■ 瞄準時要小心

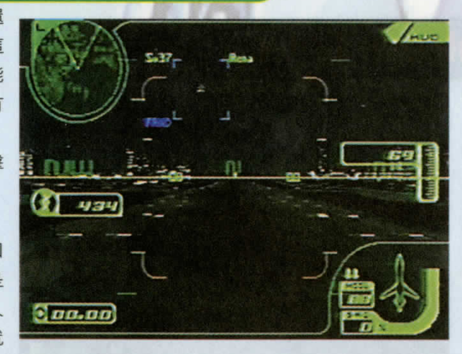

■ 這是失敗回航再攻擊一例

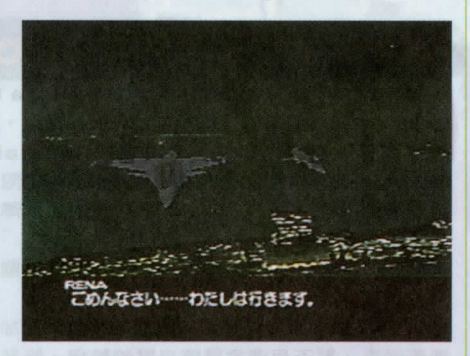
Mission 7 >>> No Clearance

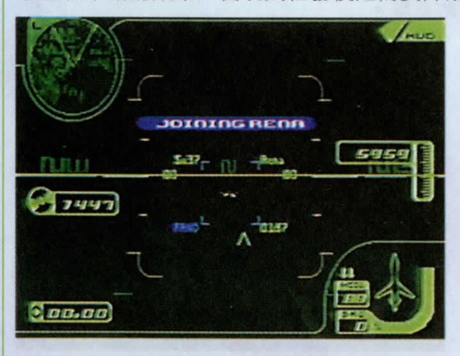
故事：經過上次的事後，玲名感到不安，還說好像記得一樣叫Night Leben的東西，還說這是好像她生命般的東西，最後她希望與玩者能一同再到峽谷，雖這可能違反合約，但始終有些擔心於是便出發。

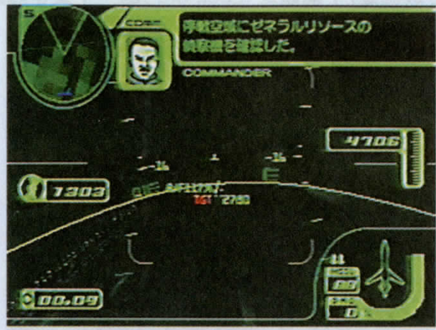
追加任務條件：3分29以內將目標4敵機擊落（敵機6架）

解說：開始時需要起飛，在飛了一段路後，UPEO發覺我們有不舉行動，於是便下令回航，至於玲名說不要緊，她可以自行去，於是玩者可以選擇跟著或回航（注意：分岐點，本人選跟隨）。跟隨後玲名便準備有關資料，可是就在此時，雷達上發現停戰區域上空有General Resource的偵察機，於是司令官便下令截擊。在期間玲名與Dision的對話中聽到有關要取回翼的事，究竟在說些甚麼？版面方面，由於今次是夜間作戰，所以能見度十分低，多要靠雷達輔助，亦因此需經常留意高度，特別是在城市上空空戰，小心不要飛得過低撞上建築物。敵人方面除了F/A-18I比較強外也沒甚麼，當然最好能繞到敵後面攻擊，有時一口氣放兩枚導彈攻擊也有不錯的效果；當玩成任務後是需要降落的，小心不要完成任務後才墜機。

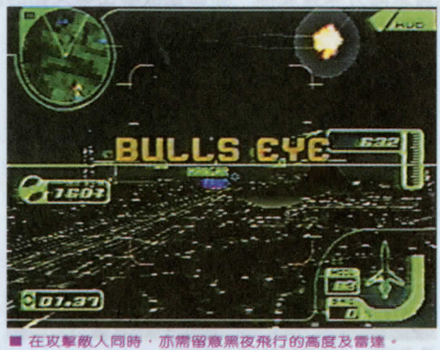








■ 想神不知鬼不覺飛來，妄想啦你！



■ 在攻擊敵人同時，亦需留意黑夜飛行的高度及雷達。

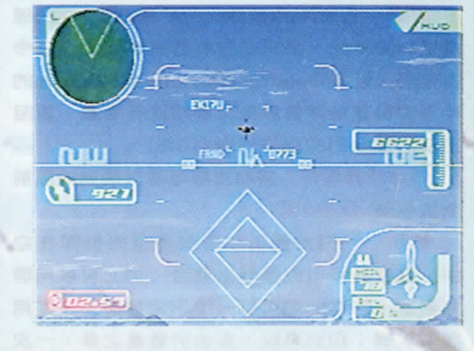
Mission 8 >>> Scylla and Charybdis

故事：在上月簽訂停戰協議後，Neucom及General Resource的雙方代表予定於NUN(新聯合國)總部舉行會談，這時SARF有個緊急任務，內容是保護UPEO代表所乘的專機。

追加任務條件：最初任務時一直保護專機免被擊落(敵機2架)

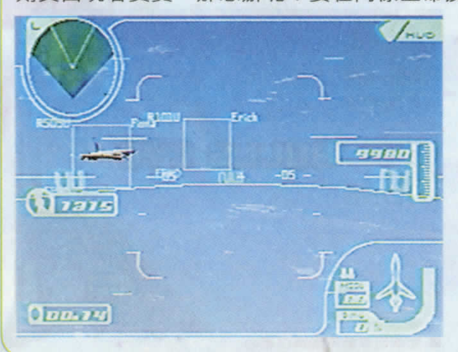
解說：事實同僚Erich也覺得奇怪，為何除了我們倆以外便沒有其他護衛機？就飛了不久，雷達上出現敵機蹤影，於是立刻進入作戰狀態。留意版面中有兩架故事人物戰機不能追擊的，至於其他敵機方面，他們基本上會窮追專機攻擊，所以要盡快追到他是後面，將他們全數擊落；另外有些敵機會飛到後面追擊玩者，由於性能關係，最有效的方法就是使用垂直大迴環，繞到他們後面再攻擊。





■ 情況極度混亂，攻擊時要格外小心！

注意：完成版面後，看見玲名飛來，突然收到作戰改變的消息，說UPEO代表及同僚Fiona被查明涉及間諜活動，要將專機擊落，而目標則交由玩者負責，那怎辦呢？要在同僚生命及命令中決擇……最後本人選擇命令，將專機擊落。其後便出現空中加油的附加事件。



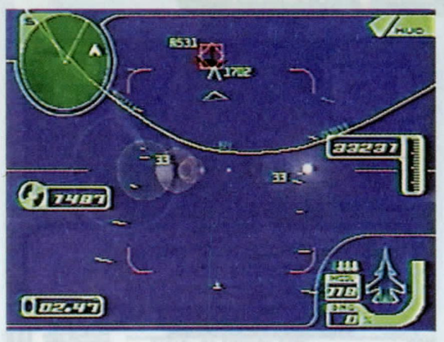




Mission 9 >>> Fates Intertwined

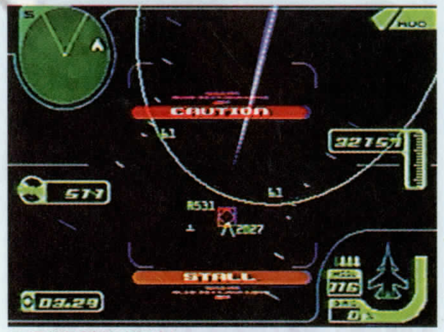
故事：對擊落專機之事，司令感深表遺憾，還說會對同僚之死表示宛惜。其後網絡新聞報道及討論有關事件，有可能UPEO內的強硬派人物Park(即玩者的最高司令官)會成為下任UPEO的主幹，難免會令局勢更趨惡化。接下同僚Erich說今次的事件是我們被Park利用了！至於今次任務，就是阻止General Resource的超高度運輸機向Neucom的基地進行攻擊，避免正面衝突。

追加任務條件：不能於1分29以內將敵人4架超高空運輸機擊落(敵機8架)





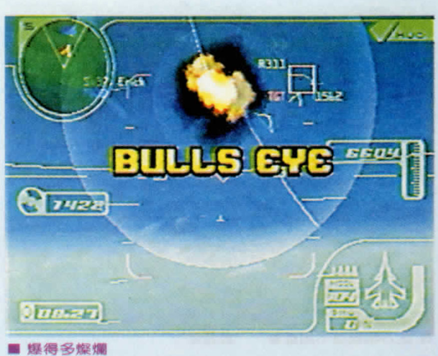
解說：今次終於有新機(Su-37)出場，不過無論怎樣新的機種，要上昇到30000多呎的高空也不是易事，攻擊這些運輸機，只好用「失速攻擊」，方法是先一直按著加速並爬昇至30000多呎的高空，差不多接近敵機時，便將機頭拉高至30度以上的角度，技巧好的話敵機早已這入射程範圍內，這樣便可攻擊它，由於攻擊時間十分短所以要盡快，順利的話當擊中敵機同時自機亦會失速，餘下的三架敵機也用此法便可擊落他們，不過在1分29以內這似乎有點過份。將4架運輸機擊落後，如其他敵機已出動的話，便回去幫助同伴吧！由於今次出場的敵機R-311性能上亦已比較好的關係，想容易擊中它的話最好追至1300以下的距離才發射導彈攻擊。



■ 這就是「失速攻擊法」



■ 多激烈的空戰



■ 爆得多燦爛



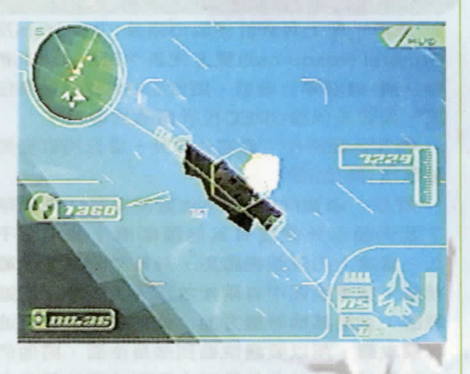
Mission 10 >>> Reaching for Stars

故事：原來Park與General Resource的總裁是有關係的，那只此會有甚麼事呢？至於今次任務，就是General Resource趁Neucom的宇宙開發基地準備發射火箭時進行攻擊，要阻止及攻擊他們的空降部隊（10件）。

追加任務條件：將敵空降部隊於落到地面前全數擊落（敵機5架）

解說：一開始便可以看到敵空降部隊在空中，數量雖多但位置極之集合，加上可以用導彈射擊，對付他們可以一邊用機槍掃，一邊用導彈攻擊；相對來說，亦由於數量之多，一次基本不能全數擊落，要走遠少許作個大迴環，再由另一方向攻擊。將所有空降部隊全數擊落後，新的目標便會出現，這時餘下的散仔及新目標便可以任玩者打，看來需注意的只有3架敵機，雖說性能有差別，不過上面坐著的機師也可算是有技術之人，不能掉以輕心。



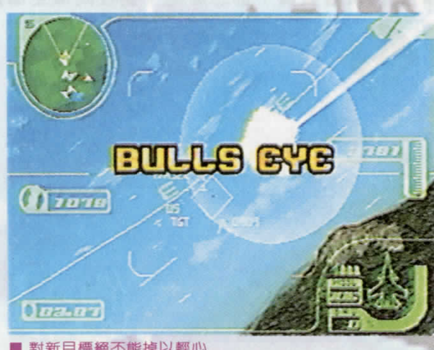








■ 掃呀！掃呀！去死吧！



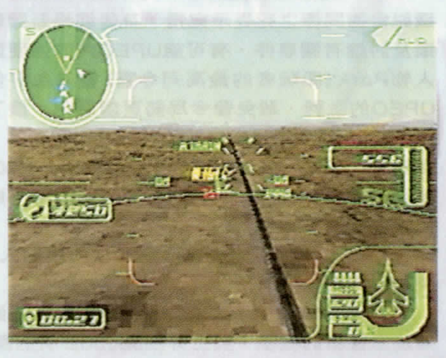
■ 對新目標絕不能掉以輕心

Mission 11 >>> One-way Ticket

故事：經常這麼多的戰鬥後，隊員開始懷疑UPEO是否真的維持世界和平？而玲名則讚嘆著發射火箭時的美麗情景，對天空抱著一種目標、信念。此時聽到Park像在調查有關一架飛機及機師的資料，還說Night Leben被不知明的一個偷去，於是今次的任務是攻擊敵人的裝甲列車（4分59秒以內），以免他們取走UPEO軍的一些極重要軍事機密。

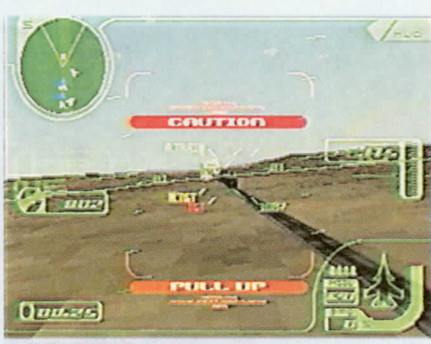
追加任務條件：無

解說：本版可說是本人玩《ACECOMBAT 3 Electrosphere》中最快的一版，只用了27秒便完成任務，策略是開始任務後便立刻加速向目標方向直飛，不理會敵戰機，敵機方面還是交由同伴搞定。接著飛近目標時亦同時下降，向極低空挑戰，但小心不要撞上地面，因地面的高度並不是用0表示，其後再立刻用機槍掃射，當打停列車後便完成任務。另外亦可用高空瞄準列車車頭目標攻擊，但由於只能用機槍攻擊它的關係，小心不要一頭撞在地上。





■ 敵方戰機可不用理會，一直衝吧！



■ 掃呀！掃呀！很爽！



■ 超低空飛行！攻擊！1、2、3、4、5、6，完成任務！

Mission 1 2 >>> Bug Hunt

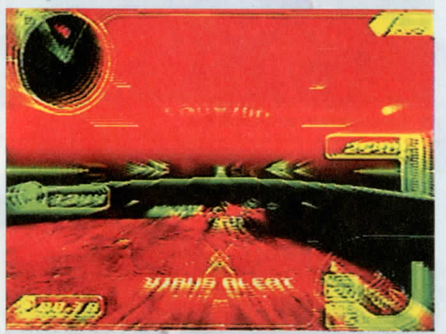
故事：聽到Dision與Park的一番對話後，Dision要為殺死他的General Resource報仇且起革命。至於三人則談到最近的確有古怪，兩公司的紛爭已擴大至沒法收拾的階段，究竟是否想這個世界毀滅呢？而任務也開始不似維持和平的任務，看來要小心Park司令的行為及以後會怎樣發展。Neucom的生物研究所所發展的建築用的實驗病毒發生不明暴走事態，而且有高速繁植的狀態，由於不能立刻對付及他們十分細小之餘又難看見，只好用雷達測出他們的位置並用病毒中和劑ANB來對付。





追加任務條件：必出(用ANB投中玲名的機體)

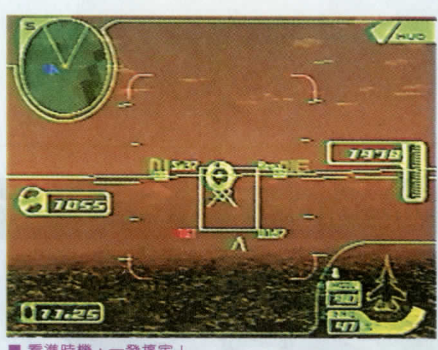
解說：本版最考技巧的相信只有低空投彈的投巧，在錶版下方可看到一個浮標，這個是表示投彈的落點，只要將浮標疊在目標(算就是非鎖定的目標也可)時按下投彈掣，便能準確地將病毒消滅(中和)。由於病毒數目之多，且位置分得比較散，加上每次投彈只能投一個，故此版所需時間極長，亦需經常作超低空迴旋，機體控制方面要十分準確。另外要小心目標位置附近的「大蛋」，一接近的話便會進入病毒範圍令機體受損，所以在攻擊病毒時亦得留意飛行路線。將所有目標病毒中和後，故事上玲名是會因飛行路線失誤而染上病毒，於是玩者需向她投ANB中和病毒，在追擊(？)時起初她的飛行路線會十分之搖擺不定，要擊中她力不容易，有很多時玩者也會急著追擊她而駕至左搖右擺，但這是不必要的，飛過一段路程後，其飛行路線便會隱定下來，這時便是攻擊的最好時機，盡快飛近她至距離200以下，並且公投彈浮標與她機身一致，看準時機來一發，便能從病毒中救回她。



■「大蛋」附近病毒的破壞力不容忽視



■ 低空投彈小心高度與準確性



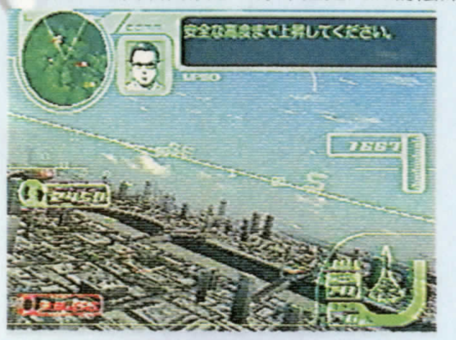
■ 看準時機，一發搞定！

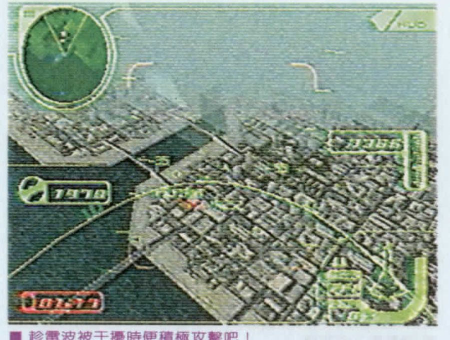
Mission 1 3 >>> Pawns in the Game

故事：回到基地後，玲名感謝玩者的救助，並借機說出有關她小時的事，原來她出世時患了一種病，是不能生存在被太陽照到的地方，亦因此她感到十分之孤獨，後來她遇上Dision後人生便改變了，看到在天空上飛舞的戰機後，便立志要成為機師，並且想雄霸天空；不過最近經過這樣的戰鬥後，便開始改變想法。這時新聞又報道General Resource的總裁因心藏問題而逝世，而Park及Dision的革命亦隨之開始。同時兩公司之間的全面軍事衝突亦有展開之可能性，於是SARF便奉命出擊，破壞敵方軍事設施，武器工場和雷達站，出擊同時UPEO的航空母艦會發射干擾電波(為時1分30秒)，亦只能用附Neucom塗裝的R-211出擊。

追加任務條件：不能於1分30秒以內將所有目標擊毀(敵機12架)

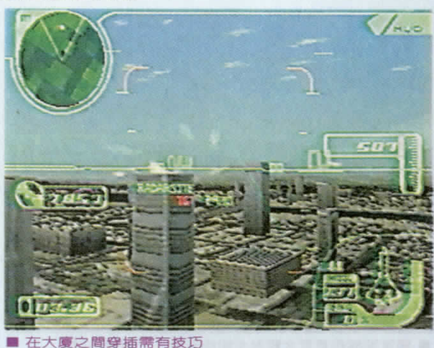
解說：由於一開始於極高高度飛行關係，所以第一個攻擊目標最適宜是俯衝轟炸式攻擊，同時在開始的1分30秒以內，自軍會發射干擾電波，敵方幾乎毫無反抗之力，就趁這個機會盡情破壞多些目標吧！當電波沒效以後，目標會增加數個，由於城市上炮台的火力也頗猛，要小心行動；另外有很多高樓大廈的關係，攻擊時亦應留意大廈的位置，小心撞上並盡量飛至合適的高度。而於餘下的散仔打不打就隨你。完成任務後收到新聞有關報道，竟然說有Neucom的戰機攻擊平民設施，做成不少傷亡，結果兩公司立刻進入全面戰鬥狀態；原來這是Park的陰謀，是要我們做成世界大戰，從而令他達到統治整個世界之目的。







■ 趁電波被干擾時便積極攻擊吧！



■ 在大廈之間穿插需有技巧



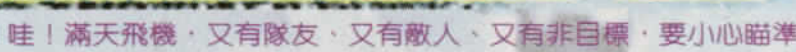
Mission 1 4 >>> Damage Control

故事：兩公司之間終於變成全面戰爭，而NUN亦為了解決這次紛爭，決定派遣UPEO維持和平部隊。今次的任務就是為了保衛都市，將所有入侵的敵機擊退，亦因今次任務之重要性，必需使用軍方提供之新戰機Su-43。

追加任務條件：將首批目標全數擊落（敵機4架）

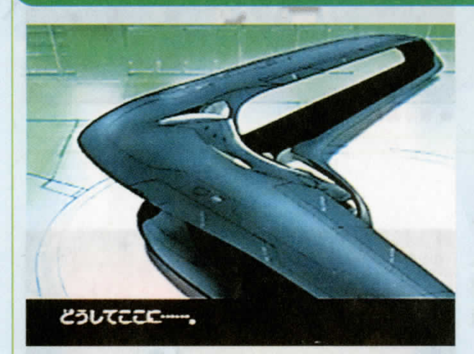
解說：在城市上空的大規模空戰，敵機數之多令人十分煩亂（總計23架、連目標機在內），不單只是敵機，連一些民用新聞報道用飛機也在內，令戰況更趨複集，攻擊敵機之餘亦不能擊中那些又多又煩的民用航機。敵機方面，比較辣手的就只有屬目標機的XFA-36A及F/A-32C，回避力之高令玩者不能用遠程攻擊，最適宜於1300距離以下才攻擊，有時連續施放兩枝導彈也有不錯的攻擊效果，反正有差不多百多枚導彈嘛！





■ 哇！滿天飛機，又有隊友、又有敵人、又有非目標，要小心瞄準！


■ 有時有些對衝敵機也很易擊落的

Mission 1 5 >>> Broken Wings







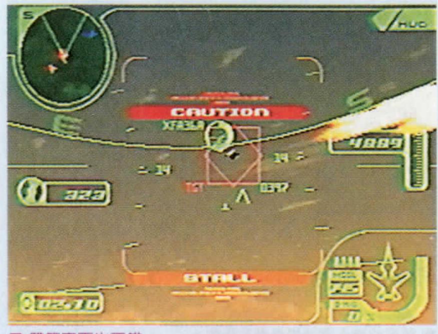
故事：新聞報道説由於電腦空間發生事故，兩公司以至所有電腦操作之系統全數出現故障，接著在特別新聞中得知，有個名叫Urubros的組織是這些事的作為。其後這個組織的首腦，透過電腦空間向SARF的隊員傳送這個訊息，他們要在整個世界起革命，以圖利用電腦來控制人類，將全一個類電腦化，而首次出現這個一個竟然就是Dision原來他在10年前便已死了，只是靠電腦的技術來活著的，即説這次革命的主腦就是Park及Dision，其後玲名與玩者通信後，她便自行到了Dision那處，並乘上Night Leben。另一方玩者與Erich一同出擊要救回玲名。

追加任務條件：無

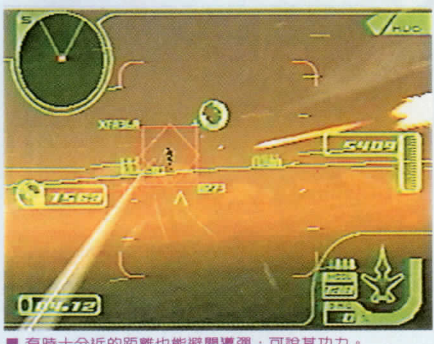
解說：本版面全數12架敵機均是目標，由於全是ACE級，所以遠距離導彈攻擊幾乎是無效，就算有時近距離攻擊他們也能避開，所以最有效的的中距離攻擊（1000～400），此外連續兩枚導彈攻擊亦是可選用之方式。將所有敵機擊落後，故事繼續發展下去，從敵空中母艦有架龐然大物飛出來，原來這就是Night Leben，駕駛者正是玲名，她不原諒Dision的做法，於是便用Night Leben的粒子炮攻擊母艦，擊中後便作自爆並掉到海中。



■ 開著機槍作垂直大迴環也能擀低敵人，你信不信？



■ 雙管齊下也不錯


■ 有時十分近的距離也能避開導彈，可說其功力。

Mission 1 6 >>> Sphyrna

故事：Dision遭攻擊後已傷了元氣，我們見玲名遇到這樣的事便不服氣，誓要找Dision算賬，於是我們便一同追擊。

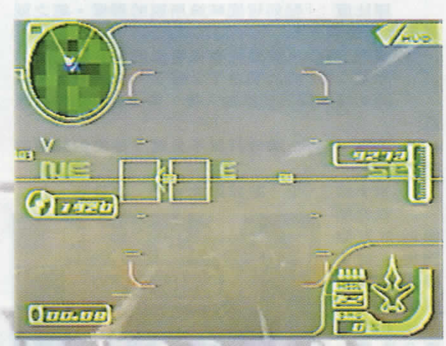
追加任務條件：無

解說：今次的目標只有一架，就是Dision的空中母艦，反正擊落其他敵機也沒有錢分的，還是一口氣衝向目標，這母艦火力強勁，在未進入射程範圍內它便先向玩者攻擊，但不用慌，一進入導彈有效射程範圍，便立刻發射四枚導彈（Su-43可同時發射四枚）攻擊，發射後立刻轉向，盡量避免被母艦的炮火擊中；攻擊一回後再次迴航進行第二次四枚導彈攻擊，一直使用這樣的攻擊，便容易將其擊落。最後我是將這次事件的其中一個首腦擊倒了，餘下的另一個現在立刻找他算賬。



■ 你這個恐怖主義者，去死吧！







Mission 1 7 >>> A Canopy of Stars

故事：Dision遭我們擊倒了，現在找另一首腦Park算賬，於是另一場戰鬥立刻開始。

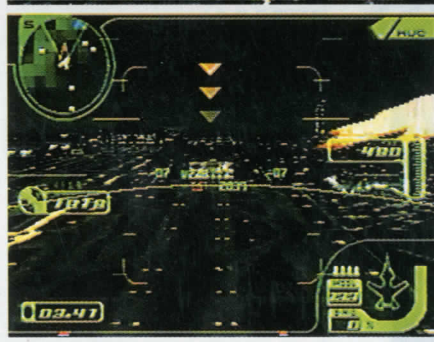
追加任務條件：無

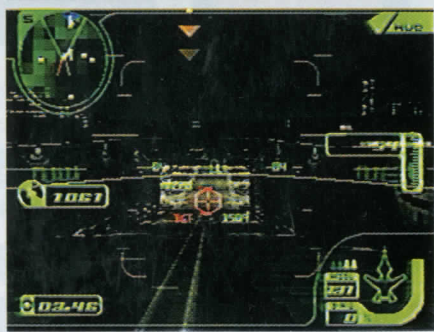
解說：今次的目標敵機也不少，不過機體損傷已回復，而且彈藥全滿，對著那些ACE級的敵一個可毫不客氣，鎖定後用兩枚導彈攻擊他們吧！擊中的機會亦相對提高不少；留意除了攻擊上空的目標機外，亦得攻擊基地的設備。將所有目標擊毀後，便到最後一環，擊毀Park想逃走的飛機，留意這是由空中衝入洞口攻擊，加上是晚上，小心不要撞上地面。











■ 你這個想將一個類變成電腦者，去死吧！

故事： 將這戰爭發動者擊倒後，戰爭及革命亦隨之而完結，General Resource、Neuco、UPEO、SARF的歷史亦完結，那之後會怎樣呢？另一方面，駕著Night Leben墜機的玲名原來沒事，走出機艙還將所有裝備解除，起初她還以為只剩下她一人，後來聽到我是的戰機來到後，便雀躍不已，而故事亦在此告一段落。





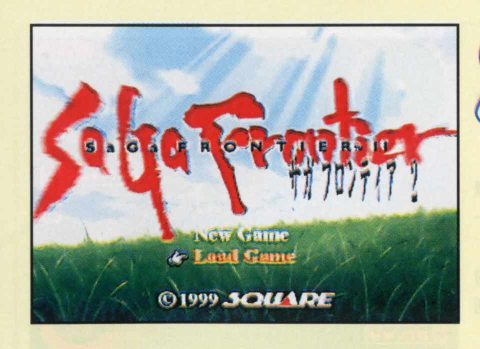


《ACECOMBAT 3 Electrosphere》……The END？


to be continued

TEXT：時之見證人J.J

SaGa Frontier II



PS	製造商：SQUARE
	售價：6800日圓　發售日期：發售中
	記憶：1~15 BLOCKS容量：CD-ROM
	RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

1305年 巨蟲之超靈殿

這天，珍妮又再慣常地和同伴們在北闇鎮的旅館內閒談……

珍妮：「唉～唉、很悶呀～」

告士達：「無事發生其實是件好事啊。」

珍妮：「告士達你幾多歲了？不夠衝勁啊。」

寶美安露：「就是呢，太過老成了。到底你是怎樣活到現在的呢？」

告士達：「我由從前開始就已經是這樣了。」

這時諾比度亦剛好來到。

珍妮：「喂，諾比度，有沒有甚麼有趣的事呢？每天呆在這裏簡直就是浪費青春啊。」

諾比度：「那樣的話，聽聽這個如何。在大陸的深處有着多個開拓村，其中之一的旁邊好像有一個超靈殿呢。」

珍妮：「超靈殿！！去那裏吧！」

告士達：「若然真的是超靈殿的話會否過於危險呢？」

諾比度：「唉，是真是假還是去看看才會知道的。」

寶美安露：「等等，甚麼是超靈殿？」

珍妮：「嘻，寶美安露不知道呢。要我告訴妳嗎？」

寶美安露：「……珍妮妳可以告訴我嗎？」

珍妮：「嘻嘻！聽着吧，超靈殿其實是一些很久以前的遺跡。這和漢之廢墟不同，是更久之前的，而且也是一個我們不太清楚的地方，不過它就擁有着很強力量。就像是一個很大的靈物般的東西。」

寶美安露：「始終還是不太清楚。」

珍妮：「這是真的啊！這是從爺爺那裏聽來的。」

諾比度：「就如珍妮妹妹所説的那樣。總之就是不太清楚啊。」

寶美安露：「即是只有去看看吧。」

珍妮：「妳終於明白了！好了，快去吧！！」

諾比度與寶美安露加入後，告士達卻仍待在原處……

珍妮：「告士達你打算不去嗎？是害怕超靈殿嗎？」

告士達：「不，並非如此。好，出發吧。」



從北闇鎮的右方離開後，會直接來到開拓村之中。

「好喝嗎？這是附近的山水，對美容和健康都很有幫助的。」

諾比度：「我們是聽說在這村的旁邊有一個類似超靈殿的遺跡而來的。」

「唔，是有那種遺跡的。打算去嗎？」

珍妮：「當然了！！」

「像妳這樣年輕的孩子嗎，那裏很危險的，我看妳還是不要去好了。過往亦有一個年輕的女性去了之後便沒有再回來啊。」

諾比度：「美女失蹤……我感到當中是另有內情的……」

珍妮：「為甚麼你知道會是美女了？」

諾比度：「她說過是年輕的女性吧？那當然會是美女了。」

珍妮：「就是這樣。為何男人都是這副樣子的？」

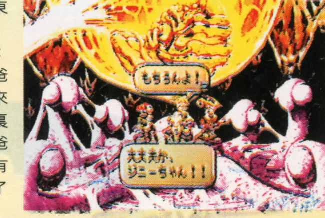
從開拓村的左方離開便可進入蟲之超靈殿，這裏的構造和當日力治來到時是一樣的，反而就多了一些較弱的敵人，不過因為距離最後的戰鬥已經愈來愈近，各位應盡量把握能單人戰鬥的機會，將未練成的技和術領悟出來，否則在往後的戰鬥中會感到苦不堪言；而在這裏的最大目標，便是到A點調查那裏的袋……

珍妮：「空的。」

諾比度：「寫着甚麼呢？是有錢人的東西嗎？力治……」

珍妮：「讓我看看！！」

珍妮一聽到父親的名字，便馬上推開諾比度看看是甚麼東西。



珍妮：「爸爸……爸爸他曾經來過這裏的……爸爸……沒有其他的了嗎？」

告士達：「要去找找嗎？」

告士達和寶美安露分頭離開後，隊伍暫時便只剩下珍妮一人，這時若來到B點的話，便會先後和兩匹地上八爪魚（ランドクラーケン）作單人戰，獲勝後其餘三人便會趕到。

諾比度：「沒問題嗎，珍妮妹妹！！」

珍妮：「當然了！」



寶美安露：「馬上戰鬥嗎？」

珍妮：「準備OK！！」

接下來便會開始這裏的首腦戰。登場的敵人分別是「リーディング」1隻+「メガリスワーム」3隻，然而牠們的HP值都奇低，相信各位完全不會有首腦戰的感覺，兩三回合應該已足夠取勝的了。

戰鬥結束後，珍妮等人離開了超靈殿，回到開拓村找站在村中的那個女孩……

珍妮：「呃、我有些事情是想問問的？」

「呃、是妳嗎，妳平安回來了呢，真是太好了。」

珍妮：「呃，從前是否有一個叫力治或者李察的人來過嗎？妳記得嗎？」

「李察嗎？？説起來，好像有一個不知叫甚麼名字的有錢人來過呢，對了，是力治先生。對了對了，他是追着那個女人而來的啊。有一種不知應該説是浪漫還是懸疑的感覺呢。」

珍妮：「那個人之後怎麼了？」

「沒有回來呢。妳認識那個人的嗎？原來如此……唔，只不過是沒有再來過這條村吧，不用太失望的。」

從開拓村左方離開後，眾人便會回到旅館之中，而珍妮則因為知道父親已經凶多吉少而哭起來……

珍妮：「爸爸——爸爸——」

諾比度：「珍妮妹妹，不要那樣哭吧。喂、寶美安露妳也幫幫手吧。」

珍妮：「爸爸——爸爸——」

寶美安露：「雖然你叫我幫手，但我也不知道應該怎樣做才好。」

告士達：「就讓她哭過夠吧。她應該是第一次遇上這麼傷心的事的。」

珍妮：「爸爸——爸爸——」

最後兩人接納告士達的建議，相繼離開房間，讓珍妮痛哭一場……



蟲之超靈殿地圖

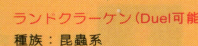


登場怪物一覽



BOSSリーディング
種族：翼系
HP：3000
LP：？？？

BOSSメガリスワーム
種族：翼系
HP：1300
LP：？？？



ランドクラーケン(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：1426
LP：1

タイガービートル(Duel可能)
種族：昆蟲系、甲蟲
HP：2442
LP：3

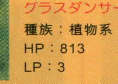
ストームランサー(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：3876
LP：4



アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

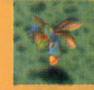
アーマーン
種族：水棲系
HP：919
LP：3

ハウスキーパー
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20



グラスダンサー
種族：植物系
HP：813
LP：3

ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4



ハンターアント(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：422
LP：？？？

ゴースト
種族：不死系
HP：1227
LP：1

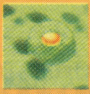
エンプーサ
種族：翼系
HP：1058
LP：4

スレイヤー(Duel可能)
種族：水棲系、蝦
HP：約1600
LP：？？？

フローレンス
種族：植物系
HP：約2100
LP：？？？



ドローレム
種族：史萊姆系
HP：1826
LP：13



スライム
種族：史萊姆系
HP：835~1608
LP：100



ポイズンウィルム
種族：翼系
HP：約8000
LP：？？？



ファンドスレイプ
種族：翼系
HP：約3200
LP：？？？

1305年 追逐蛋

這天，當珍妮和數位同伴來到北閘鎮的旅館時，遇上了一位意想不到的客人……

珍妮：「媽媽會否在擔心我呢……」

威路：「維珍妮亞！」

原來是威路來到這裏找自己的孫女了。

珍妮：「爺爺！！嗯、我好想見你啊——」

威路：「珍妮，竟然令媽媽擔心、妳這個壞孩子。」

珍妮：「對不起、對不起，不過，我實在是很希望出來闖一闖的。」

威路：「請妳想想媽媽的心情吧。我已經時日無多了，若然妳有甚麼萬一的話，到時妳媽媽便真的變成孤獨一人了。」

珍妮：「唔，我知道。不過我也是個發掘者啊。」

威路：「妳是說自己也流有拉捷的血統吧。爺爺要回泰路姆了，妳也一起跟來吧，我想總會比起妳一個人較好的。」

珍妮：「好嘢！！」

諾比度：「呃、爺爺，可以讓我同行嗎？」

威路：「你是誰？」

珍妮：「這個人是諾比度、這邊的是告士達，還有的是寶美安露，他們都很照顧我的。」

威路：「是嗎，那實在很感謝你們照顧我的孫女了。」

諾比度：「不、這並不算得是甚麼一回事啊。喂、告士達，你也會去的吧？」

告士達：「泰露姆嗎……」

諾比度：「寶美安露呢？」

寶美安露：「泰露姆嗎……」

諾比度：「你們兩個都怎麼了，為何不直截了當呢。」

珍妮：「要在這裏說再見了嗎？告士達？寶美安露？」

威路：「好了、出發吧，珍妮。」

諾比度：「去吧，告士達。」

告士達：「好吧。」

諾比度：「妳又怎樣了呢，寶美安露？」

寶美安露：「一個人留下來也沒事可做，老伯，請讓我和你同行吧。」

威路：「唔，同伴是愈多愈好的，去吧。」

一行人來到泰露姆時，這裏的人正因為查魯斯陣亡而弄得人心惶惶。

「查魯斯大人竟然過身，以後到底會變成怎樣了啊。」

「偽傑斯達公的軍隊應該只是些山賊之類的烏合之眾吧？然而竟然輸了給他們、唉。」

「你知道新漢之戰嗎！約迪伯查魯斯竟然戰敗了！」

「今次的冒牌貨和過往有所不同呢。」

「若然那是真正的傑斯達公後裔，應該是不會向約迪伯動武的。就是有多強也好，冒牌貨這一點也是不會變的。」

在泰露姆的酒吧內，威路找到了溫安保及他的學生美迪雅。

溫安保：「很久不見了，大亨．威路。」

威路：「彼此彼此吧，溫先生。好了，你所說的事情是？」

溫安保：「相信威路先生亦已經知道，自從傑斯達公死後，出現了很多自稱繼承了他血統的人。當然，全部都是冒牌貨。由叛亂的貴族以至小偷山賊之流都利用了傑斯達公的名字，實在是令人嘆息的事。最近亦有一個男子以傑斯達之名招兵買馬擴張勢力，這個人有很多奇怪的傳聞，



這也是人們跟隨他的一個原因；其中之一是和蛋型的靈物有關的。」

威路：「蛋型的靈物！！難道是……蛋……」

溫安保：「所以希望你能去確定一下，大亨．威路。從過往你所提到有關蛋的事情來看，這男子是必須打倒的。」

威路：「蛋利用傑斯達公的名字……是有這可能性的。或許是它發覺到人類的力量並非是在於個人的力量吧……總之，我接近這偽傑斯達看看吧。他現時在哪裏？」

溫安保：「在新漢。」

威路：「明白了，我馬上就去新漢吧。」

溫安保：「我還有一個請求的，可以讓這女孩和你們同行嗎？」

美迪雅：「我是在溫安保先生裏修行的美迪雅，請多多指教。」

威路：「可能會相當危險的，沒有問題嗎？」

溫安保：「唔，因為是修行嘛。」

美迪雅：「我有心理準備的了。」

威路：「那麼，我們馬上出發吧。」

1305年 往傑斯達之陣營

為了潛入新漢，威路及珍妮等人便假裝成要加入偽傑斯達軍的樣子，對方看來亦沒有懷疑他們……

「喂、那個老伯和小妹妹是甚麼一回事了？雖然我們是在徵兵，但他們是不行的！」



諾比度：「參戰的是我、這女孩以及後面的兩個人，老伯和妹妹是我的親人呢。我是希望他們有飯吃才帶他們來的，因為我聽說只要投靠傑斯達大人、即使老人及女孩子亦可以有飯吃的。」

「的確是那樣，傑斯達大人是個慈悲為懷的人，但他們那一份工作要由你來做的。」

諾比度：「當然我也是打算那樣的！」

接着玩者會變成控制珍妮，當與各同伴交談後，他們便會先後入隊，說起來，美迪雅這時是第一次正式出現在隊伍名單中的，她的HP及其他各項能力都算不錯，但LP就只屬一般。

這時各位所身處的地方，其實便是當日由自己所設定的新漢，在三個地方購入了各位想購入的裝備後(由於只會到這裏一次，想買的東西記緊要買下來！)，便可前往中央廣場，這時偽傑斯達正率領着一隊士兵經過這裏……

「傑斯達陛下萬歲！」

「傑斯達陛下，請你拯救我們呀！！」

雖然新漢的居民這樣叫喊着，但偽傑斯達身上卻傳來一種熟悉的感覺……

威路：「錯不了的，這種紫黑的靈氣是……那傢伙呀……」

珍妮：「爺爺，你沒有事嗎？你在發抖啊。」

威路：「馬上離開這裏吧，就如我感覺到那傢伙一樣，蛋亦應該會感覺到我的靈氣的。」

在露台上的偽傑斯達，果然如威路所估計的那樣，已察覺到他的到來。

偽傑斯達：「有小老鼠潛入來了。」

撒魯哥：「待我馬上去收拾他們！」

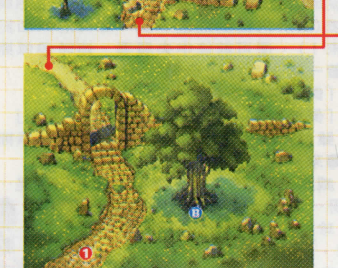
威路等人雖然馬上沿新漢的古戰場方向逃去，但沿途已經佈滿了大批追兵，然而各位亦不應因為覺得麻煩而逃避戰鬥，否則會不夠實力應付往後的首腦；逃走開始時，首先應進入A點的山洞，裏面會得到不少寶物，但在離開山洞時則會遇上一次強制戰鬥；之後在經過B點時，若調查樹下亦會發生一次強制戰鬥，獲勝後會得到劍系靈物「ベオウルフ」；C點的井內有一隻HP達14000的青蛙「ホッパー・ダイナスト」，戰勝他時間中會得到一柄可無限次使用的金斧(ゴールデンアクス)，但可能要多試幾次(故意離開該畫面後再進入令敵人復活)才會得到；至於若然在A與B兩處地方均發生過戰鬥的話，那麼在到達D點時會碰上由撒魯哥變身而成的「炎之將魔」，牠除了HP高之外，所有炎系的攻擊均是對牠無效的，請注意。







古戰場地圖





登場怪物一覽

名稱	種族	HP	LP
BOSS炎の將魔	？？？	約24000	？？？
ドローレム	史萊姆系	1826	13
エンプーサ	翼系	1058	？？？
BOSSガルム	獸系	約2300	？？？
ファンドスレイブ	翼系	約3150	？？？
惡魔草の種子	植物系	257	1
ホッパーダイナスト	？？？	約14000	？？？
レイバーアント	昆蟲系	約1000	？？？
グラスダンサー	植物系	544	3
ディーテ	不死系	約4600	？？？
キャリアーアント	昆蟲系	約5650	？？？
ホーンバッファロー	獸系	2405	6
クライム	不死系	約820	？？？
スナイパーアント	昆蟲系	約1250	？？？
ペッグ	獸系	361	4
妖樹	植物系	約4200	？？？
ランドアーチン	植物系	858	？？？
ワニゲータ	水棲系	2319	3














INTERMISSION
邪靈之塔

這是遊戲中一個半隱藏式的迷宮，事實上當遊戲進入後段時，各位有時候在選擇劇情時可以回去一些過往到過的城鎮，這時若然進入納保倫鎮的話，可從旅館前的老婆婆口中得知在鎮的附近有一個古古怪怪的塔，之後只要從鎮的右方離開，便會增加一個「往塔（塔へ）」的選項，選擇這個便能進入「邪靈之塔（グールの塔）」。



邪靈之塔的特點是裏面的敵人全部都強得出奇，但當然會有相應的報酬，塔內共有三件珍貴的道具等着你去取得，以下我們會逐一介紹它們的取得方法，至於能否全部取得則要看各位的決心……

◆妖精王之豎琴（妖精王のリラ）◆

首先調查A點的管風琴，當它的響聲停止後，便先後調查B、D點的石像和C點的水晶球，並打倒在B、C點出現的鬼魂及D點出現的守護獸，之後只要到E點調查，便會得到弓系的靈物「妖精王之豎琴」。

◆靈氣結晶體（アニマ結晶體）◆

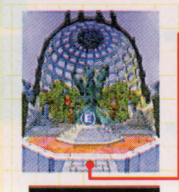
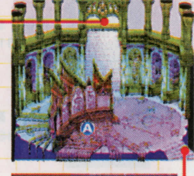
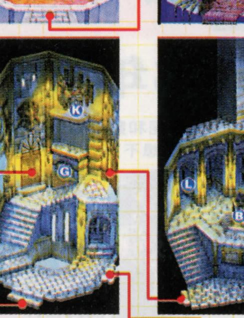
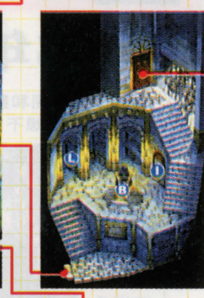
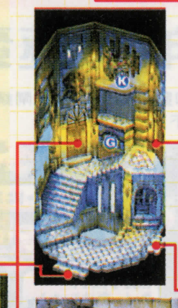
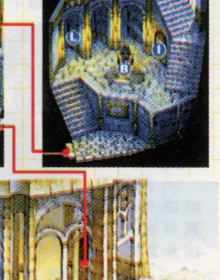
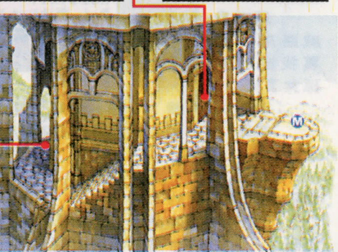
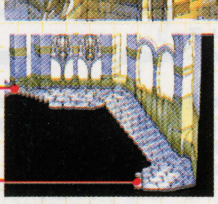
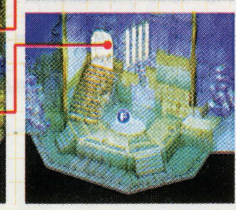
當取得妖精王之豎琴後到F點調查那裏出現的光球，會和一匹靈氣邪靈（アニマルグール）進行單人戰，這靈氣邪靈不單攻擊力比普通的邪靈為強，戰鬥開始時JP更會被強制降至0，但當勝利後，便能獲得「靈氣結晶體」。

◆丙子椒林劍◆

擁有最強的攻擊力，且不限使用次數的劍系武器；但獲得的條件也是3件道具中最麻煩的。首先，你要在M的位置和一對孖生邪靈戰鬥，這兩匹邪靈在其中一方被打倒後，另一方一旦受襲便會引來大量飛行型敵人，因此戰鬥時要做好事後逃走的準備；接下來是調查L點和I點擊倒蟲系和植物系的敵人，但因為A點的管風琴被關掉後這裏便不會出現敵人，而且管風琴被關掉後便不能再開，因此必須一開始先幹掉這兩處的敵人才可；最後只要前往G點，便會有一骷髏骨浮現出來，碰上它便會進入和「死之賢者」與「其高徒×2」的戰鬥，若能勝得了這傢伙，便能得到金屬劍「丙子椒林劍」。

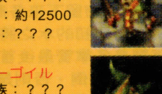


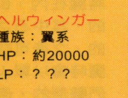
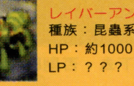
此外，當通過H點時，會被拖入畫中和「惡魔草」戰鬥，從J點的樓梯向下走時則會有鬼魂追着你（向上走是不會出現的），此外在取得K點的結界石後，會碰上數隻比正常為強的史萊姆，牠們間中更會運用連攜攻擊，切勿大意。

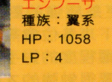










邪靈之塔地圖

登場怪物一覽






名稱	種族	HP	LP
惡魔草	？？？	約12500	？？？
ガーゴイル	？？？	約18800	？？？
死せる賢者	不死系	約21500	？？？
その高弟(青)	不死系	約11000	？？？
その高弟(綠)	不死系	約15000	？？？
ヘルウィンガー	翼系	約20000	？？？
スナイパーアント	昆蟲系	約1250	？？？
フィンドスレイブ	？？？	約3150	？？？
ボーラドレイブ	鳥系、龍	約2200	20
レイバーアント	昆蟲系	約1000	？？？
アニマルグール	？？？	約4100	？？？
キャリーアント	昆蟲系	5650	？？？
エンプーサ	翼系	1058	4
グラスダンサー(紅)	植物系	約1700	3
グラスダンサー(綠)	植物系	約800	？？？
グラスダンサー(橙)	植物系	約550	？？？

1305年
宙斯山峰之戰(前篇)

逃離新漢後，威路等人在附近郊外的一個山峰上觀察着約迪軍與新漢軍的動靜……

諾比度：「已經對峙了2天，雙方都像等待着甚麼似的。」

寶美安露：「是援軍啊，約迪伯正等待着由納保倫公所率領的南部諸侯軍，而冒牌貨則等待着3日前擊破北方軍的軍團回來。」

諾比度：「那麼，今天也會是繼續對峙嗎？」

寶美安露：「不、冒牌貨正在用計；因為納保倫公明天便會到達，那樣他就沒有勝算的了。」

諾比度：「妳知得很詳細呢、寶美安露。啊，是真的，冒牌貨的軍隊出動了，終於要決戰了嗎，不過約迪伯可以勝得過這冒牌貨嗎？」

寶美安露：「若然勝不了的話會很麻煩吧。」

威路：「兵力方面是約迪伯處於劣勢的，要看能否撐得了今日一整天。」

過了一段時間後，兩軍的戰鬥暫時是沈靜下來了……

諾比度：「總算是支撐過來了。」

站在諾比度身旁的告士達看見這情景，一言不語地轉身離開……

諾比度：「喂、告士達，你去哪裏？」

告士達：「我去幫迪活特。」

諾比度追着告士達，來到溫安保及寶美安露所在的營幕前……

諾比度：「那裏是正在進行戰爭的，你一個人去又可以怎樣了，你有甚麼打算？」

告士達：「我曾經一度背棄了父親的遺言，並捨棄了自己的家，但今次我不會再逃，我會保護迪活特。」

溫安保：「請等等，你是去和鋼鐵兵戰鬥，相信這柄劍會比你的火炎劍更為適合的。」

告士達：「為何你會知道火炎劍的事情的。」

溫安保：「我曾經是傑斯達公身邊的隨從，我亦很清楚你的祖父基雲公及父親菲獵殿下的事，而且當你進行火炎劍的儀式時我亦在場。」

告士達：「原來是那樣嗎。」



溫安保：「這是傑斯達公親手鍛造及慣用的劍，我一直也在找尋適合繼承這劍的人物。原本我是希望交給你的父親、我的朋友菲獵的，但還未達成他便已經死掉，現在我將這交托給你了，傑斯達(事實上告士達的英文名字和傑斯達同樣是GUSTAV的……)。」

告士達：「傑斯達公的劍……很多謝你，溫安保師傅。和鋼鐵兵戰鬥的話，再沒有比這個更適合的武器了。」

告士達就如溫安保所說，其實是基雲公的孫子。當他取過了傑斯達的劍後，便繼續向着戰場那邊走去……

諾比度：「走掉了啊。喂、寶美安露，怎麼了？難道你也想說去吧……？」

寶美安露：「這個是他的戰鬥，而我……我因為家族的傳統及自尊而不想生存下去，所以我不會去。不過，為何身體會熱血沸騰起來的！」

寶美安露回想起自己的過去，這時她正打算離開一座王城，但卻從後面追來了一人，而這人正是卡達魯的女兒樂惠安！

樂惠安：「寶美安露，妳打算去哪裏了？」

寶美安露：「我要離開這個家。」

樂惠安：「不要胡說八道了，難道連妳也打算和那些傻瓜兄弟一樣？以後支撐奧特侯家族的人是妳啊，妳是卡達魯的女兒啊，妳應該感到自豪吧。」



寶美安露：「義母大人，我也是很尊敬父王的，而且我亦很感謝義母。最後誕下來的我，似乎已經被父王所遺忘了呢。出生半年亦一直被放着未被改名，而妳卻從父王那裏收養了我。就連寶美安露這名字我知道其實也是樂惠安義母所改的，然而義母妳卻一句話也從未說過，一定是為了維護父王吧。雖然如此，我亦不會成為義母那樣的人。」

樂惠安：「當知道責任有多重時，任何人也會變得軟弱起來的；不要緊的，只要克服了它便可以的了，這就是一個人的成長啊。」

寶美安露：「不是的，不是那樣的……義母大人妳所做的事會改變到甚麼？因為憎恨約迪伯而東奔西跑後又會剩下甚麼了？只會剩下爭鬥吧。義母大人妳的自尊引起了戰爭，很多人因此而死去。」

聽到自己養女的指責，樂惠安亦顯得無言以對。

寶美安露：「對不起，我說得太過份了。我根本就沒有權利去否定義母的人生。再見了，我不會再回來的。」

樂惠安：「寶美安露！寶美安露！！」

隨着寶美安露從回憶回到現實，不知不覺間已經是晚上了。

諾比度：「告士達那傢伙真遲呢，看來當時應該盡力阻止他的，混帳！」

美迪雅：「不要緊的啊。火炎劍和傑斯達公的劍，他拿着世上最強的兩件武器啊。對嗎，溫老師。」

溫安保：「嗯……」

威路：「就是再強的勇者亦會敵不過敵方人海戰術的。」

珍妮：「怎會的～爺爺，告士達他死了嗎？」

就在這時，告士達就像若無其事地回到營地。

諾比度：「告士達！！你這傢伙，真是令人家擔心的。早點回來嘛！」

告士達：「對不起，我只是在戰場上看看有沒有那冒牌貨的遺體吧。」

威路：「沒有……吧？」

告士達：「是的。就連他直屬的部下亦消失了。」

諾比度：「哼！夾着尾巴逃走了吧。通常大人物都是最會逃的，死的只會是部下吧。」

溫安保：「無論如何也要找他出來，說不定他會再度起兵的。」

威路：「這個你可以放心，蛋是不會做兩次相同的事的，相信下次他會有甚麼不同的計策吧。總之，我會去追尋蛋的下落。」

溫安保：「拜托了，大亨。我能夠依靠的就只有你了。」

1305年
宙斯山峰之戰(後篇)

傑斯達軍戰勝了約迪伯查魯斯後，正不斷聚集起周圍的兵力，而另一方面，簽署了臨時和平條約的諸侯，亦以新約迪伯迪活特為中心組成了聯合軍，從北、南、西這三個方向迫近新漢。傑斯達軍先以主力和西方軍對峙，並以荷魯斯所率領的部隊迎擊較弱的北方軍。最後荷魯斯隊成功的擊破了北方軍，而直到這時為止，戰況都如傑斯達預計的進行，然而荷魯斯隊不理命令進行追擊，影響了回歸新漢的時間，原本傑斯達是打算在荷魯斯隊回歸後，以全兵力擊滅聯合軍的主力、由迪活特所率領的西方軍的。不過，荷魯斯並沒有從追擊截返，更被南方軍先迫近新漢。戰事發展到這裏，傑斯達決定以現有兵力來決一死戰。1305年初夏，史上留名的宙斯山峰之戰開始了。

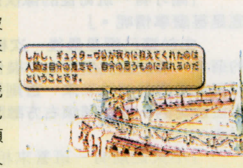


這一戰和遊戲中過往的SLG戰鬥相差極大，難得有點不合常理，只有照一定的戰法才可獲勝，以下我們會再獨立地討論達成兩種勝利條件的方法，總之現在會先繼續勝利之後的故事……

在宙斯山之戰後，諸侯都集合在新漢城內，準備正式簽署和平條約。這個幾乎全世界諸侯、自由都市都參加了的條約，以其簽署地為名，被稱為新漢條約。

簽署儀式後，有數位諸侯進行了演講，以下便是條約的中心人物——約迪伯迪活特的演講……

迪活特：「各位，我們好不容易終於走到這一步了。全世界的人們都為了和平而集結起他們的力量。不過，在這之前我們花了無數的血汗，亦失去了眾多寶貴的生命，這犧牲是不可以忘記的。此外，這和平亦是由很多祖先所辛苦建立起來的，特別是建設了這新漢的傑斯達公，更是以鐵和技術帶來了新的時代。在各位之中，或許會有人認為傑斯達公是個破壞了過往的秩序、帶來了戰爭與混亂的人，不過，傑斯達公教曉了我們，人類是可以憑自己的意志達成自己心願的，他以自己證明了人的成就並非取決於門弟或靈氣的高低。此外，在傑斯達公的周圍一直也有很多的人在支持着他。就連傑斯達公那樣的人物，亦很需要朋友以及能夠信賴的同伴，我們當然更需要進一步的合作了。本來站在這裏的應該家父查魯斯的，但我仍會盡力守護這項條約。」



就如他所說的那樣，迪活特一直捍衛着條約。直至他的靈氣回歸自然的50年內，這條約一直執行着。人們稱這個時期為「迪活特之和平」，直至千年之後仍在歌頌他。

勝利條件
- ◆擊敗傑斯達
- ◆支撐至納保倫公的軍隊到達(至第8回合結束為止)

敗北條件
- ◆迪活特被擊敗
- ◆被敵軍進入本陣

追加資料
宙斯山峰之戰的技巧(8回合篇)

宙斯山之戰的勝利條件有兩種，其中抵擋8回合是較容易達成的方法。

簡單來說，敵方在這一戰中的行動有着一定的規律，其中偽傑斯達和身邊的兩支鋼鐵兵會在第四回合開始行動，而這戰法的目標就是讓他們不能在8回合之內到達本陣範圍；首先，在頭3個回合內，各位務必盡量將偽傑斯達及鋼鐵兵以外的敵人全部擊倒，這時各位應盡量利用弓兵的支援效果，此外在戰鬥中則應以「草伏田」為攻擊方法，若一次戰鬥未能全滅敵人的話，亦要盡快追上去攻擊餘下的敵人，否則被敵人補充兵數後便會浪費更多時間，然而這時需切記不要走近傑斯達及鋼鐵兵兩格範圍內，否則他們便會因向你攻擊而提前行動。

當第四回合開始時，各位應將最少3支部隊移動至傑斯達及鋼鐵兵的下方，這樣當敵方移動時，他們便會和你發生戰鬥，這時緊記全體要使用防守的指令(否則九成機會全滅)，這樣即使戰敗亦很少機會被全滅，而敵方則只能前進一步，而到下一回合我方移動時，則可再次將部隊移到這三支敵部隊前方死守，如此一來，到第8回合結束時，敵部隊會剛好只來到本陣前一格的位置，亦即是由我方獲勝了。

追加資料
宙斯山峰之戰的技巧（偽傑斯達擊殺篇）

要擊倒偽傑斯達，其難易度可說不會比擊倒最後首領為低，但各位亦可照着下圖的方法一試：



1.首先，各位要把傑斯達及鋼鐵兵以外的敵人全部擊倒，然後如右圖的方法佈陣，而在戰鬥時則如（8回合篇）那樣採防守策略。



2.當敵方行動後，下一回合開始時大概會變成左圖的樣子，這時可照圖中箭咀所示將弓兵移到偽傑斯達上方，而右方的步兵則向偽傑斯達攻擊（全員防守）。



3.接着是如右圖所示，先以最下方的步兵向偽傑斯達進攻，再以左下方的步兵接上，最後再以偽傑斯達下方那隊步兵追擊（全部都要全員防守），基於遊戲設定中戰鬥的勝利是以能製造較多傷害的一方為勝方，由於我方會有4×30即120的弓箭支援傷害，若偽傑斯達的部隊未能在一次戰鬥內製造多於這數目的損傷，便會因沒有退卻的空間而輸；然而，即使是全員防禦，要偽傑斯達在一次戰鬥中的損傷值不足120亦只能靠運氣，所以這戰法只能算是可行，若不想花太多時間的人最好還是捱過8回合算了。



1306年 往北大陸深處

南山山峰之戰後某天，在泰路姆的旅館內，諾比度突然很匆忙的跑了進去……

諾比度：「已經知道了！那班人（偽傑斯達）看來果然是去了北大陸那邊。有一個似乎是大人物的人與身邊的六個人乘船去了那裏。」

威路：「在北大陸的深處，有很多不為人知的地方，說不定其中某處是他們的目的地。」

寶美安露：「我們追上去吧！如此引人注目的傢伙應該很易追上的。」

離開泰路姆後，可先前往北閘鎮，在那裏可得到一些關於偽傑斯達及其一伙的情報……

「你是來追那班人的嗎？不要再追吧。我的預感告訴我，還是不要跟那班人扯上關係較好。」

「雖然有各式各樣的人會來這裏……但那班人就是有點不同的。」

「他們看起來不像是冒險者呢。」

「剛才有一班奇怪的傢伙去了北面的開拓村，到底是甚麼事情呢。」

由於這已經是最後一次機會取回其他同伴身上的道具，切記要將所有之前裝備在其他同伴身上的靈物及重要道具解除下來，否則很可能會不夠實力應付最後迷宮的；從北閘鎮右方離開後，眾人便來到開拓村內。

「不久之前有一班看來相當厲害的人來了這條村，我本來是想介紹這些水給他們的，但他們只是瞄了我一眼便馬上出發了。」

「在這前面還有村子的嗎？不過要去甚麼也沒有的地方才算得上是冒險者吧。」

「我感到北面有一種不尋常的靈氣……是我的心理作用嗎。」

當從開拓村左方離開的同時，戰鬥便會馬上展開。在這裏會連續進行四場戰鬥，最初3場雖然只是對付嘍囉級對手，但隨時有可能會碰上3000HP以上的傢伙，因此亦絕對不能大意，至於最後的BOSS超靈殿龍（メガリスドラゴン）更是超強的對手，由於接下來各位會需要不斷和這種程度的對手交戰，若然要很勉強的才能戰勝這傢伙的話，不妨先LOAD回較早前的SAVE將隊伍的能力提高一點才繼續玩下去，否則即使進入了最後迷宮也是浪費時間……



登場怪物一覽



BOSSメガリスドラゴン
種族：翼系、龍
HP：約31000
LP：？？？



デビルスパイダー
種族：昆蟲系
HP：約2500
LP：？？？

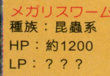


ドローレム
種族：史萊姆系
HP：1826
LP：13



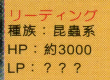
ディーテ
種族：不死系
HP：約4500
LP：？？？





メガリスワーム
種族：昆蟲系
HP：約1200
LP：？？？





リーディング
種族：昆蟲系
HP：約3000
LP：？？？



スレイヤー
種族：水棲系、蝦
HP：約1600
LP：？？？



妖樹
種族：植物系
HP：約4200
LP：？？？



ファンドスレイブ
種族：翼系
HP：約3150
LP：？？？

1306年 最後之超靈殿



這個是遊戲中的最後迷宮，雖然敵人都達最強等級，動不動也會碰上剛才令大家叫苦連天的超靈殿龍，幸好這裏的敵人只會守在一定的位置，最多亦只會是按一定的軌跡來移動，不會主動向你進攻。

沿着迷宮的路前往，不久便會首先來到「水之將魔」的房間，這傢伙顧名思義是掌管水系術法的敵人，因此一切水系的攻擊均對牠無效，但同時各位亦可針對牠擅長用水系攻擊的特點，盡量裝備所有「水耐性」的靈物，這樣便可抵消或是將牠的術法殺傷力減至最低。

離開水之將魔的房間後沿着通道直走，會途經獸、音、樹、木這幾位將魔的房間，這時各位可選擇以隊中兩位多出來的人物留下來各應付一隻（聖鬥士星矢？），基本上連同最初的水之將魔及最後的炎之將魔在內，6隻將魔是各掌管最後首腦一種攻擊方法的，其中石之將魔務必擊倒，否則是近乎不可能爆機的，之後可在樹或獸之將魔中自選其一。對付這些獸魔時會以單人戰來進行，一般來說是很難有機會將牠們擊倒的，倒是設定上只要守得住15個回合便會自動當成是我方獲勝，因此戰鬥時可採用死守的策略（當然最好能裝備上有該將魔屬性耐性的靈物），每回合的四個指令中，最少選擇一次防守，其餘三個亦以回復或輔助系術法為佳，這樣即使派出來的兩人沒有怎樣鍛煉過，亦一樣有能力獲勝的。

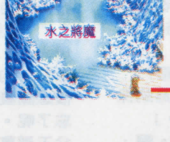
經過了獸、音、樹、木這四個將魔的房間後，便會來到炎之將魔「撒魯哥」的房間……

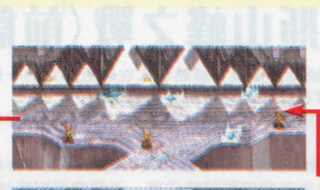
珍妮：「這個人正在燃燒啊！」

撒魯哥：「來了嗎，拉捷一族的人。就如蛋的預感一樣。」

珍妮：「被你識穿了嗎！麻煩了～」

撒魯哥：「現在我的靈氣正在和蛋融為一體，就

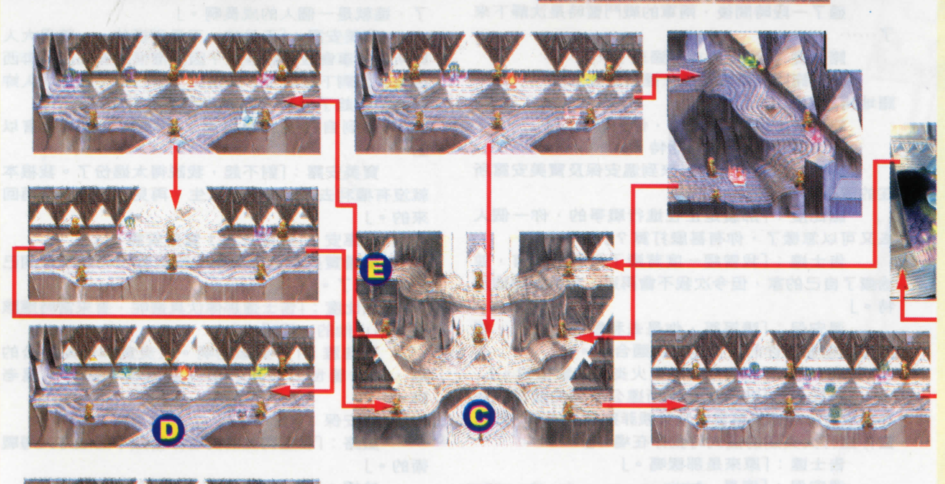


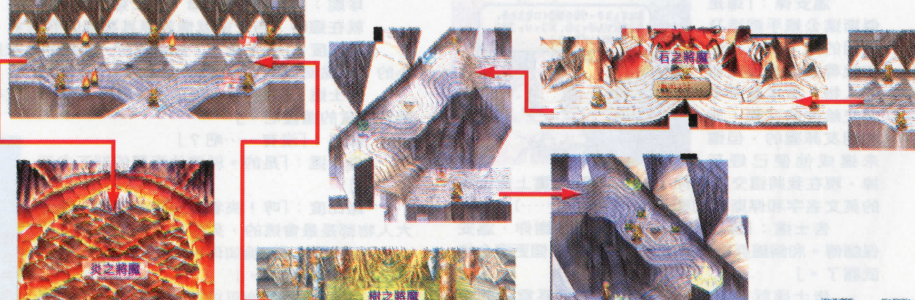




最後之超靈殿地圖









在我消失之前告訴你們吧。」

珍妮：「到底你想說甚麼……」

撒魯哥：「在這世界留下超靈殿與靈物的人們，他們都是在很久之前滅亡了的，但他們企圖反抗滅亡的定律，將自己的靈氣封印在強力的靈物內，期望能在後世甦醒過來。他們所等待的，是出現能從靈物中抽取出來的智慧與靈氣。時光飛逝，人類誕生，藉着得到了智慧與靈氣的人類，他們甦醒了。」



珍妮：「原來如此……過去的亡靈啊，那不就和邪靈一樣嗎。」

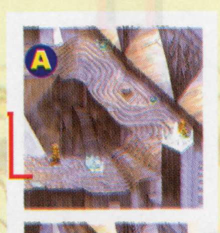
撒魯哥：「對，那是應該已滅亡之物，並非應該存在於人世之物。」

珍妮：「你明明知道的，為甚麼？讓我們一起將那傢伙打倒啊！」

撒魯哥：「那樣是不能的，我必需支付得到力量的代價，我也是應該已滅亡之人。」

珍妮：「為何要這樣了……」

撒魯哥：「談話的時間結束了，好，是時候行動了！」



比起上一次碰上這「炎之將魔」時，這次牠顯得更為強勁，各位在戰鬥前最好盡量裝備有火耐性的道具，此外亦應在戰鬥初期多用一點「生命力強化」、「魂之歌」之類的輔助術法，否則是很難獲勝的。

打倒炎之將魔後繼續前進，眾人來到一個似乎是沒有立腳處的地方，這裏顯然就是「蛋」所在的地方……

諾比度：「沒有踏腳處啊。我們是正在飛嗎？」

寶美安露：「我有一種向下跌的感覺啊。」

告士達：「是蛋的陷阱嗎？」

珍妮：「不知為何我感到很舒服，有一種很不可思議的感覺……」

突然間，四人身旁的景物開始出現變化……

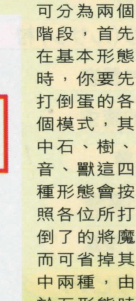
諾比度：「我們可以勝得了這樣的傢伙嗎……激氣，只有一拼吧！」

寶美安露：「這是種怎樣的靈氣了！就像要貫穿身體似的……義母，父親，請給我力量吧！」

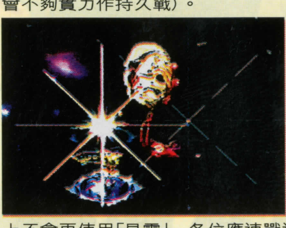
告士達：「火炎劍……與蛋產生了共鳴！火炎劍啊，我靠你的了？」

珍妮：「爸爸……媽媽……爺爺……大家……我不會輸給甚麼蛋的！」

終於要開始和蛋的最後之戰了。這一戰大致上可分為兩個階段，首先在基本形態時，你要先打倒蛋的各個模式，其中石、樹、音、獸這四種形態會按照各位所打倒了的將魔而可省掉其中兩種，由於石形態時牠會使出可令全體石化的「エンシェントカース」，但一般來說隊伍中只會有一件可防止石化的「黑之石鎧」，因此絕對要避過和「石形態」的蛋硬碰；樹形態的蛋有一招全體攻擊「森林是世界的共通語言（世界の合言葉は森）」，能扣去全員約一半HP，同樣是可避則避，加上打倒樹之將魔時可得到能防止一擊必殺效果的「最後之葉（ラストリーフ）」，若隊中的「死亡之石（デッドストーン）」不多的話，便最好選擇打倒樹將魔來取下這道具。



除了特定形態外，蛋亦有一種全體攻擊技「星震（スタークエイク）」，雖然其殺傷力一般，但其附加效果是會扣去1 LP，因此這一戰必須盡量替所有人裝備防一擊必殺效果的道具，否則很可能會被這一招硬生生幹掉。而在戰鬥開始時，各位應盡早替所有同伴使用「生命力強化」、「リヴァイヴァ」、「ガードビースト」等輔助術法，然後將其中一人主力用來替同伴回復，以其餘三人組成三連攜技攻擊（但這時不宜用太強的技，最好是和每回合WP回復量相若的，否則會不夠實力作持久戰）。



當擊倒了蛋的所有形態後，牠便會以最終形態出現，這時牠的特點是攻擊力增加而防禦力降低，由於牠這時的HP是約40000左右，加上不會再使用「星震」，各位應速戰速決，以所有最強的招式攻擊，有需要時不妨消耗LP來回復HP。

祝各位好運吧……

戰鬥結束後，眾人離開超靈殿，然而珍妮卻看到一件令她難以致信的事……

珍妮：「騙人的……騙人的吧……」

諾比度：「怎麼了，珍妮妹妹？走得太倦了嗎？」

在感到一陣寒氣的同時，眾人發現草原上出現了一隻巨大的「蛋」……

威路：「不要走近它！一碰它的話，靈氣便會被蛋所吞噬的了。」

諾比度：「不過，我們亦不可能將這傢伙放在這裏不理的吧。」

寶美安露：「為甚麼會變得如此巨大的呢？」

美迪雅：「相信一定是剛才那超靈殿的力量吧。」

寶美安露：「那麼即是說那傢伙的目的成功了嗎，真不甘心，難道那場戰鬥是毫無意義的？」

珍妮：「這個不能破壞的嗎？爺爺，沒有任何辦法嗎？」

威路：「珍妮，我也不知道應該怎樣做才好。」

這時候，告士達一言不語地走到蛋的面前……

諾比度：「告士達！你想幹甚麼了！停手呀！」

告士達拿出傑斯達的長劍向蛋一劍劈下去，但結果竟然是傑斯達的劍——斷了……

威路：「傑斯達公的劍……始終也是不行嗎……」

然而，傑斯達的劍看來並非白斷……

珍妮：「看！蛋出現裂痕了！！」

隨着一陣紫黑色的靈氣，蛋終於被擊滅了。

珍妮：「成功了……」

諾比度：「沒有事嗎、告士達？」

告士達：「沒甚麼的，不過劍就斷掉了……」

寶美安露：「惡夢結束了。」

美迪雅：「大亨．威路，你怎麼了呢？是否那些氣體令你感到不適了？」

珍妮：「爺爺，你在哭嗎？」

威路：「有很多靈氣被解放了。那些一直以來被困在蛋內的人們的靈氣……父親的靈氣亦……」

珍妮：「是我的曾爺爺嗎，唔，我也感覺到。他們終於能回歸自然了。」

威路：「嗯。所有人都回到那裏了。終於結束了。回去吧。」

眾人相繼離開，草原上只剩下傑斯達的斷劍，戰鬥終於告一段落，而遊戲到此亦結束了……

不過，當看完爆機畫面後，閣下會得到一個爆機SAVE，若以這個來重新開始遊戲的話，便能進入所謂的「二周目」，這二周目的特點是能隨意選擇所有曾玩過的劇情，而且第一循環時所學了的技和術是會繼承下來的，對於有興趣重玩的人，應該可省掉不少時間。

SaGa 英雄譚

主持：攻略不能者J.J

終於算是把《SaGa Frontier II》的攻略完成了。今期因為版數的預計錯誤加上放假的關係，版面密得自己也有點難以接受，但又不想下期才爆機……「SaGa英雄譚」本來還有不少來信的，結果仍只能刊出一封，所以在下正打算在下期會再追加一期補充一些遊戲上的資料給大家，亦會盡量多刊出一些來信。

真的是最後機會了，把你對這遊戲的感想或意見寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福和商業中心7字樓遊戲誌《SaGa英雄譚》收」吧（最好能附上回郵地址）。

系統不夠完善的《SaGa 2》？

J.J前輩：

你好！小女子只玩過《SaGa》系列中的《SaGa Frontier II》（即本遊戲），雖只玩至1247年，但頗有點感受，望前輩不嫌膚淺。

首先，在作戰方面，確是令人疲倦。此遊戲有點像ACT，在遊戲中能看見怪物所在地，他們亦會向你撲來，並不像別的RPG般不曉得何時碰上怪物。雖然對手「明刀明槍」地走來可讓玩者有作戰的心理準備，但若在隊伍狀態不佳，要減少戰鬥時，要走走避避，倒有點像走難似的。而且遇上對手時亦不可立即逃走，如不幸地碰上可怕的グリフォン就被迫要苦戰一番方可脫身，故在避開鳥形敵人時，那種壓力確令人疲倦。（威路編故事每天只能玩一章，太累了！）

其次，本遊戲自由度亦不高。一般的RPG一旦進入迷宮，萬一中途感到力有不隸，亦可離開迷宮回宿屋休息、補給，藉此驅驅LEVEL。《SaGa 2》可不同了，往往「有入冇出」。由於遊戲模式關係，角色行動要不是在某指定的市鎮中，便是到迷宮中作戰，不能像其他RPG般偶而到版圖散散步，和一些小嘍囉玩玩，鬆馳一下。《SaGa 2》的戰鬥總是一浪接一浪，沒有喘息的機會，而且控制角色的機會亦不多，有點被迫的感覺。感覺上若非不停看文字，就是不停地戰鬥。

再者，裝備系統亦有未盡善之處。裝備道具時並無顯示該武具／道具的功能，只知其對JP的影響。若要清楚其物品的功能，則非要先查閱道具表不可，有點不方便，而且玩者根本不曉得自己攻／防力有多少，確把我弄糊塗了。

當然，《SaGa Frontier 2》亦有其優點。其故事模式確是與別不同，不是以人物為單位，卻以年份為單位，打破了一般RPG以某一主角為中心的傳統，確是非常有趣。雖然經常換主角有點不習慣，但可以多嘗試控制不同角色，又能因應隊伍不同轉變各種攻擊策略（如連攜技的配搭），令戰略不致單一化，攻擊不致變成機械式。（如《幻水2》前部分只須以主角及祖兒使出「童年朋友攻擊」及隊友普通攻擊即可解決大部分嘍囉。）

而且在描寫人物方面亦見功夫。相信不少玩者也跟我一樣，十分喜歡傑斯達。其實遊戲中真正可以控制傑斯達的機會確是少得可憐，而他整體上佔的戲份並不多，可是卻能顯出非凡的魅力，確是不簡單（難怪約翰也甘於拜倒了），在短短的劇情，亦能交待出富林的軟弱及忠心，威路堅毅不屈、鍥而不捨。人物活靈活現，雖不是個個突出，至少不會毫無印象。

對於劇情於面，唉，還有什麼可說呢？傑斯達大人死於非命，多可惜啊！也許正因為其悲劇收場，人們才更加敬重他啊！基於個人興趣，除了傑斯達的死以外，劇情還蠻不錯的。當第一代人物死去或引退後，令玩者堅持玩下去的信念，大概是愛屋及烏的心情吧！

以上小女子的'見解'也許是非常膚淺的，希望J.J前輩不介意吧！待小女子爆機後，有機會再跟前輩討論一下吧！

祝
「機」路亨通！
《SaGa》初學者
小精靈謹啟

小精靈：

看過你的來信後，估計妳應該是位平常也有玩RPG的女機迷吧。妳對遊戲的評價不算膚淺（相信其他讀者亦會同意這一點吧），在下亦早已說過，威路篇的「日打夜打」可算是這遊戲最令人生厭的地方，雖然不能在戰鬥中回續休息或找小嘍囉「發洩」會令人玩得不夠暢快，但那壓迫感又實在是其他RPG很少有的。

信中妳提到武器沒有顯示其能力值，其實是有方法直接在遊戲中查看的，方法是在選擇了道具後按△掣，這樣便會出現該道具的屬性、攻擊力／防禦力及追加能力等訊息，相信這資料可有助你完成往後的故事吧。

祝 早日爆機
J.J覆



TEXT：幹記

PS
製造商：GAME ARTS/ 角川書店
售價：港幣420
發售日：發售中　容量：CD-ROM
RPG / MEM

一期爆機攻略 勇往直前

LUNAR2 ETERNAL BLUE





- OPENING
- 離開龍之遺跡
- 希萊之家
- 觀看瞭望台
- 地下室書庫取「冒險者的短刀」
- 青色之塔
- 在入口處把「右眼之藍寶石」裝上龍頭
- 到最高層與露西亞會面
- 回希萊之家
- 拉芭〈ラーバ〉村
- 到村內與村民交談後，到酒吧與郎華〈ロンファ〉賭骰
- 從郎華家秘道到教會解咒
- 第二天早上與村民交談再找村長
- 村出口找到露西亞
- 港都達路多（ダルトン）
- 龍氣船
- 星里之森
- 龍星之塔入口處
- 拉斯（ランス）之樹海
- 馬戲團空地廣場
- 在左面懸崖處與珍（ジーン）談天
- 第二天到右方溫泉設施
- 到地底救出團友



- 杜米斯（ラミス）村
- 與關卡員談話
- 到酒吧與穿斗蓬少女談話
- 再與關員談話
- 隨斗蓬少女到古老魔法屋進行測試
- 打倒BOSS機械小丑
- 從大屋後門離開
- 比特（ベント）之山地
- 洛特（ノート）村
- 在橋上遇到里奧
- 到村東北方的杰班馬戲團找團長
- 露西亞換上新服飾
- 古代遺跡
- 穿過洛特村到路沙（ルサン）村
- 到路沙村村長家
- 答應村長的請求
- 雪山地帶
- 打倒BOSS雪怪
- 回路沙村村長家
- 美尼比亞（メリビア）
- 到拉爾納斯（ライナス）拳館與拉爾納斯交談
- 基卡爾（キカイ）山
- 被捉後第二天到首領拉路（ナル）的房間

























- 美尼比亞的拉姆斯(ラムス)商店
- 地下水道
- 打倒邪龍團團員
- 回基卡爾山接露西亞
- 魔法都市維因(ヴェーン)
- 往南面的「轉送之泉」的魔法陣
- 試練的迷宮
- 魔法都市維因
- 到最上方的公館與莉美娜的母親談話
- 到天台安慰莉美娜
- 穿過轉送之泉到水門之森
- 港都亞扎多(アザト)
- 到大神殿與神官們談話
- 到町內紅色屋頂的屋子與巴魯士(バルス)談話
- 入夜後誤闖龍氣船
- 為巴魯士療傷後到女神像
- 擊倒BOSS火鳥
- 乘龍氣船往聖都
- 到甲板找露西亞
- 聖都貝特富利亞(ペンタグリア)
- 大神殿接見之房間
- 被蒙面白騎士所救
- 到白之塔救郎華
- 到青之塔救珍
- 到黑之塔救莉美娜
- 調查地下女神像
- 經秘道到大神殿的秘室救出露西亞
- 大神殿露台
- 發現女神之塔秘密
- 基卡爾山
- 得到龍氣船
- 向美尼比亞西北方前進到白龍洞窟
- 打倒BOSS白之魔龍
- 朝南方前進到「空悟之街」(フーンの街)
- 找青龍拳的老師取得「參加者之證」
- 到南方的武鬥會場，在武鬥會取勝及打倒拉爾納斯
- 到北面的青龍洞窟
- 打倒BOSS青之魔龍
- 駕龍氣船向南行駛
- 龍氣船被新維因擊壞
- 穿過礦山通道
- 礦業城市渣巴古(ザバッグ)
- 市內西北面房子的魔法陣
- 新維因
- 到市內西北面「苦難的迷宮」救出珍、郎華
- 保卡公館
- 打倒保卡
- 與莉美娜母親談話
- 回礦山通道內的B1右上方到黑龍洞窟
- 打倒BOSS黑之魔龍
- 拉古拉露(ラクラル)村
- 與里奧談話
- 到村子西北面的莎依加姆(セレカム)神殿
- 取得雅露典娜之淚
- 回神殿1F女神像後的房間
- 打倒怪物及解放瑪莉
- 經瑪莉身後的門到「赤龍洞窟」
- 打倒赤之魔龍
- 女神之塔
- 魔導都市
- 打倒假女神
- 到女神之塔最頂層看露娜的留言
- 離開女神之塔
- 魔法師公會
- 與莉美娜的母親談話
- 在維因內與莉美娜、郎華、珍談話
- 再回魔法師公會與莉美娜的母親談話
- 到屋頂與里奧會面
- 打倒加里奧
- 蘇法城
- 打倒蘇法
- 第一部ENDING











「SPECIAL」

看過ENDING後回標題畫面可進入第二部故事

同伴們的位置：
郎華：古拉露村
珍：杰班馬戲團
莉美娜：魔法師公館
里奧：古代遺跡

寶物的位置
想い出のクリスタル：到洛特村幫助卡亞露奪新娘。
雅露典娜之劍：基卡爾山與拉路見面
龍右眼寶石：水之遺跡(水門之森北面)
龍左眼寶石：龍之遺跡

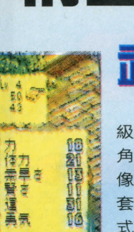
取得兩粒龍之眼寶石後，到星里之塔(星見之森出口處)，到最頂層打敗「星龍」，就能到青之星與露西亞重遇。



倫敦精靈偵探團
精靈偵探冇鬼捉

TEXT：倫敦市天台導遊福爾米奇

PS
生產商：BANDAI
售價：358港元　發售日：5月20日
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG／MEM



武器的運用

《倫敦精靈偵探團》雖然跟大多數RPG一樣採用回合制指令式戰鬥，同樣是提升級數來學習新招式，但就有一個既繁複但又沒有多少實際用途的武器系統——每個角色都可以裝備三種武器，而每個人的武器種類都有不同數量攻擊和必殺技模式，像主角少年他的武器1和武器2都是彈叉，所以普通攻擊只有一套，而必殺技就有三套；小拍擋和艾莉愛絲就各有三套一般攻擊和必殺技。而招式當中也不全是攻擊招式，也有用來回復或兼備攻擊和特殊效果的招式，只要在選擇招式時按←或→即可轉換武器。

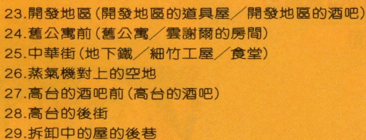
此外，戰鬥時又會有距離和周圍敵人分佈的影響，有時敵人太近而你又沒退路可走的話便有可能不能使用某些招式甚至必殺技。

還有一點值得大家注意的，是去到故事中期，你可以在道具屋買到一些針對指定類型敵人的道具，用對了的話威力無限，波士都要死，而售價只是10至20磅左右，好過買上千磅的武器和回復藥，所以要好好利用。

至於精靈召喚嘛……也喱樣嘢有用咩？

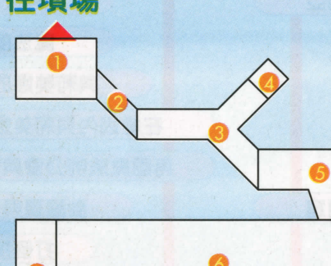
設施的運用

這個遊戲完全是在倫敦內進行，區內有各種商店，有些店舖售賣的道具和武器是別的店買不到的，通常在中華街買到的物品都會比在別的店買到的同類物品好用。另外，區內還有好些重要設施：



1.墳場前(地鐵站)
2.通往墳場的通道
3.廢屋前
4.廢屋旁的空地
5.高台的住宅地
6.住宅街(偵探社／礦物學者、艾莉愛絲家／天台)
7.古董店前(古董店)
8.後巷
9.商店街(裁縫／道具屋／銀行／報攤)
10.歡樂街(賭場／劇場／酒吧)
11.凱德公園酒店前(酒店)
12.往公園的通道
13.公園高台的散步徑
14.萬國博覽會會場入口(地鐵站)
15.倉庫街
16.港口
17.官廳街(市廳舍／市長室／蒸氣管理局)
18.偵探協會事務所前(偵探協會事務所)
19.裏通(後街)
20.地下水道
21.晒涼場
22.巨大蒸氣機
23.開發地區(開發地區的道具屋／開發地區的酒吧)
24.舊公寓前(舊公寓／雲謝爾的房間)
25.中華街(地下鐵／細竹工屋／食堂)
26.蒸氣機對上的空地
27.高台的酒吧前(高台的酒吧)
28.高台的後街
29.拆卸中的屋的後巷
30.拆卸中的屋

偵探協會事務所



倫敦偵探的聚集地，在某些章節中會有一些小案件待查，主角可以到那裏承辦案件（選「ひきうける」）。要注意如果承接了一宗案件的話便不能再接辦別的，要完成案件或達到肯定無法完成的條件才能放棄，通常肯定不能完成的條件都是進入下一章，換句話說，如果你接了一宗案查不出結果的話，你連別的案也不可以查，沒有把握的話就會得不償失。

銀行

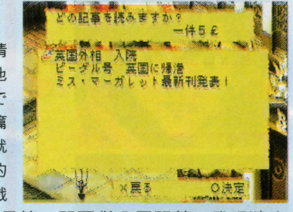
這遊戲獲取金錢的制度分兩種，一種是以完成案件來獲取酬金，這種情況得到的酬金是透過銀行過戶的，只要在每一章中到銀行就可以提取上一章任務所有到的酬金。

市廳舍



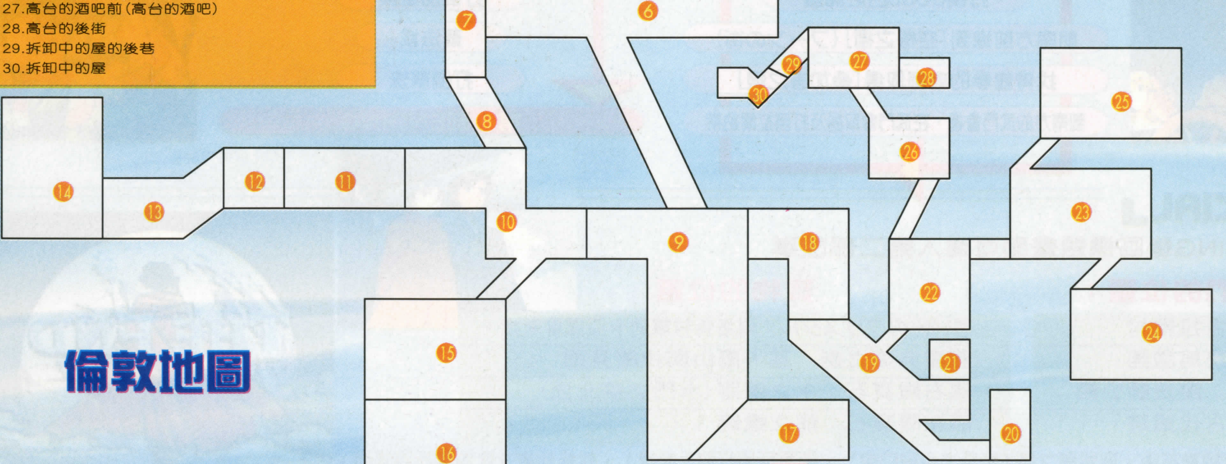
遊戲中另一種獲取金錢的方法是驅除害獸和惡霸，這樣市政府就會給予小量獎賞。除了獎金之外，還可以得到獎分，所得的獎分可以用來換取景品。景品中有些是可以拿去古董店高價出售的，有些則是強力的武器和防具，這些換領工作都是在市廳舍進行的。

報攤



報攤可以說是遊戲製作人精心製作，用以鈎畫世界觀的地方。到報攤選「閱讀（読んでく）」就可以閱讀報章，每一篇文章收費5磅，已讀過的新聞就不收錢。每一章都會有新增的文章，當中內容除了綜合遊戲中發生過的事件外，有些如世界第一間百貨公司開幕、發現猿人頭骨的新聞都真是當時的大事，雖然對遊戲沒有影響，但也值得大家一讀。

倫敦地圖



完全故事攻略

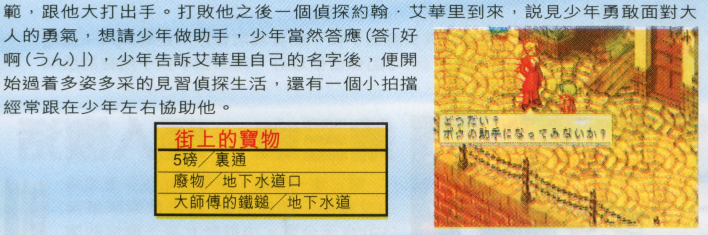
序章　少年偵探誕生



19世紀倫敦，一個正要面對重大改變的時代，一個人們把過去的一切放棄、拼命地朝着看似光明的未來跑去的時代……在這種預感開始在人們心中萌芽的時代裏，有一個過着無拘無束的生活的少年。這個孤苦伶仃的少年今天也在這倫敦的街中迎接新的一天來臨……

少年一早起來，跟街上的人一一交談。在裏通的右邊的食店，店主站在門外，他見少年身世可憐便請他飲牛奶(答「好啊(うん)」)，飲了牛奶便可回復體力。少年無無聊聊地下到地下水道去，在那裏打打老鼠和野貓來提升經驗。

打到差不多之後返回地面，見到有一個穿着古怪的蒸氣機械服的人出現宣傳蒸氣的好處，那人原來是蒸氣管理局的人。看完那傢伙吹水之後跟剛才請你飲奶的店主交談，他便送一些店中吃剩的麵包給少年(答「好啊(うん)」)，還叮囑他小心被壞人搶去。誰知行到後巷，就有一個流氓要搶少年的食物，少年當然不會就範，跟他大打出手。打敗他之後一個偵探約翰．艾華里到來，説見少年勇敢面對大人的勇氣，想請少年做助手，少年當然答應(答「好啊(うん)」)，少年告訴艾華里自己的名字後，便開始過着多姿多采的見習偵探生活，還有一個小拍擋經常跟在少年左右協助他。



街上的寶物
5磅／裏通
廢物／地下水道口
大師傅的鐵鎚／地下水道

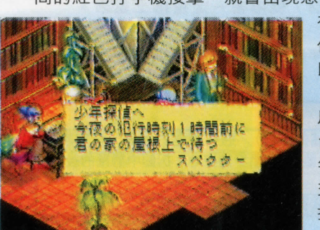
第一章　怪人的挑戰書



這天一早，少年起床到樓下，見到有人來委托艾華里辦案，原來是經已隱退了四年的怪人「幽靈(スペクター)」發出警告信，要在今天晚上偷取住在偵探社隔鄰公寓的礦物學家艾禾尼教授手上的寶石原石。艾華里將這件案交給少年去辦，説自己另有事情要查。少年先到隔鄰大廈2樓艾禾尼教授的房間，他告訴少年那塊原石原本是他在一次找尋研究材料時發現的，經過打磨才知道他是寶石。除了艾禾尼教授外，少年還遇到艾禾尼教授的女兒艾莉愛絲，不過她對少年就很不友善。她認為少年沒有能力捉到「幽靈」，還嫌他衣着不整。

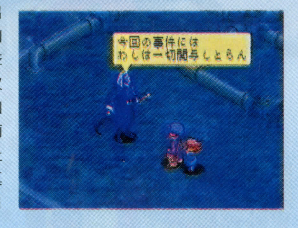
少年回到偵探社向艾華里報告過後，艾華里叫少年去偵探協會翻查有關「幽靈」的資料。這時少年可以先到去更換更有力的武器、防具和閱報。

正當讀完報紙的時候，街上突然有人高叫搶劫，身為偵探的少年當然奮力阻止(選「當然了！(もちろん！)」)。成功從搶匪手中搶回錢包的話可得到100英磅酬金。正當少年要進入偵探協會，少年遇上一位老紳士從偵探協會出來(選「うん」)，他説他認識少年和艾華里，還説他們會很快見面。進入偵探協會，對着中間的紅色打字機按掣，就會出現想翻查的資料目錄。先選翻查「幽靈」的資料。一如之前所得資料，「幽靈」早在四年前已宣告退休，他很講究禮儀，每次犯按前一定會預先發出警告信。同時，少年還查到「幽靈」以前有個拍擋叫「鬼魂(ゴースト)」，不過他比「幽靈」還要早退休。



在翻查「幽靈」的資料時，少年發現了有一張給他的紙條夾在資料裏，原來是「幽靈」發出的，叫他在案件預告時間前一小時在少年房間窗前的天台見面。搜集完資料後回到偵探社，把紙條的事告訴艾華里，他竟然叫少年依約去見「幽靈」，説可能會發生有趣的事。艾華里又把一塊偽造的原石交給少年，叫他到教授處跟他的真品交換，由少年負責保管真品。到了教授家，艾莉愛絲仍然很不信任少年，不過她最後還是把真的原石交給少年，然後便説約了朋友出外。少年離開教授家出外，見艾莉愛絲向商店街走去，便一直跟踪她，最後跟踪到地下水道，少年聽到艾莉愛絲在跟甚麼人談論關於寶石原石的事。可惜最後少年被發現，原來艾莉愛絲的交談對象是一班街童。

眼見艾莉愛絲匆匆離開，少年又再回到教授的房間，向教授報告偵查工作進展順利之後(選「ジュンチョウです」)，時間就會轉到晚上「幽靈」預告時間前的一小時。少年離開教授的房間準備去赴「幽靈」的約。由於是晚上，平時熱鬧的街道會出現很多流浪貓狗和流氓，你應該趁這個機會升一、兩級。回到自己的房間，扭動房間左角的圓型把手，天窗便會打開。來到天台，少年遇到一個蒙面的老紳士，原來這個人就是「幽靈」。「幽靈」告訴少年這次發出警告信的不是他，少年最初半信半疑，但就在這個時候，教授的房間傳來巨聲響，少年立即趕去看看，只見教授房間的玻璃窗破了，教授説一隻活像動物的影子破窗而入搶去了偽造原石，可是艾莉愛絲見狀卻向教授道歉，她説原來在交換原石的時候，她偷龍轉鳳把假的原石交了給少年，所以給人搶去的，是真的原石。艾莉愛絲更説要去將原石取回而衝了出去。教授怕艾莉愛絲有危險，便叫少年去照顧她。



少年和拍擋出到街外，聽到「幽靈」召喚他的聲音，於是又再次回到天台，「幽靈」告訴少年艾莉愛絲向商店街走去，但事情的真相，就叫少年自己查明。

少年來到商店街，街中間有個無賴説少年撞到他，到少年付醫藥費，少年當然不肯付了(選「誰會給你！(だれがはらうか)」)，於是便大打出手。

少年來到下午遇到艾莉愛絲的地下水道，見到她跟街童發生爭執，原來這次事件是艾莉愛絲與街童串謀的，目的本來是讓艾莉愛絲跟她仰慕的艾華里見面，卻想不到那班童黨竟然真的去搶原石。少年出手阻止，聯同小拍擋和艾莉愛絲跟街童作戰。如果你有在之前提高經驗值的話，只要留意拍擋的HP，用「氣合攻擊」先清除前面兩個長袖小童，很輕易就可以將童黨擺平。

事件過去，回去分別向教授和艾華里報告，艾華里告訴少年原來他跟「幽靈」是老朋友，這天他就是去向「幽靈」本人問明這次的警告信是不是「幽靈」發出的。睡過一覺，少年回到偵探社，只見教授拜托照顧艾莉愛絲，原來教授請艾華里收艾莉愛絲做弟子。艾華里問少年可不可以跟艾莉愛絲做好朋友，有風度的少年當然答可以(できる)，不過艾莉愛絲卻仍然不服氣。



街上的寶物
粗糙的石頭／廢屋旁的空地
50磅／地下水道
10磅／官廳前

第二章　倫敦的吹笛男

這一天起床，少年從艾華里處得知倫敦近日發生多踪兒童失踪案，由於有小童説在晚上聽到笛聲，所以有人想會不會是傳説中的吹笛男復活。艾華里叫少年和艾莉愛絲去偵探協會搜集資料。二人先到銀行和市廳舍領取獎金來添置道具和防具，然後看看當日新聞，請注意由於去完偵探協會之後艾莉愛絲會先走，所以購置武器和防具的工作必須在去偵探協會之前完成。在報攤旁有一個小販在販賣一種聲稱可以防止小童被笛聲迷惑的東西(ハメルンガード)，這只是混水摸魚的傢伙，可以不理。

當二人去到偵探協會事務所，只見一班偵探正在搜集兒童失踪的資料，他們取笑二人，但少年仍然向辦事處的職員登記接辦此案(うん)。二人離開辦事處，艾莉愛絲很不服氣，誓要查明真相，並約少年午夜出去查探，説罷便走了。少年在街上閒逛了一會，拾拾丟在地上的錢。少年在巨大蒸氣機對上的空地遇到一位遺失了一個洋娃娃，少年應承替她找尋(さがしてあげる)，並在拆卸中的屋找到一頭狗咬着洋娃娃，少年立即上前取回(取り戻す)，並把它交還給那女孩。



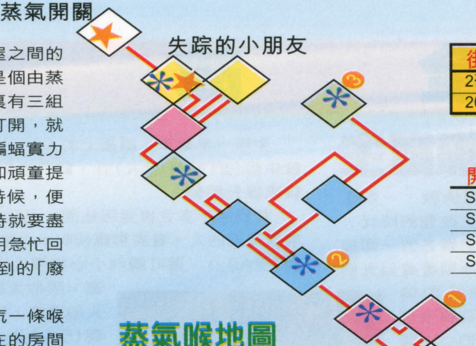
逛完之後回到偵探社，時間就會跳到晚上。出到偵探社門外，艾莉愛絲早已在等候，二人在街上瞎打瞎撞，給他們在裏通遇到一個形跡可疑的男人走進了巨大蒸氣機方向，於是二人隨即追踪，卒之在高台酒吧右邊的後巷找到他，相方大打出手，少年很容易就打敗這怪人，不過原來他只是打算將自己瞞着老婆貯起來的私己錢藏起來，卻給少年打了一頓。

二人失敗了之後仍然不肯放棄，當他們來到商店街時，艾莉愛絲發現少年的小拍擋(米奇按：怎麼到第二章還沒有名字的！)竟然在道具屋屋頂夢遊，還從屋頂跌了下來。二人上前一看，小拍擋竟然若無其事，只説聽到笛聲，還像夢遊般走了。艾莉愛絲斷定他一定是去吹笛男那裏，於是立即跟踪。二人



來到往宅街，竟見到小拍擋走進了二屋之間的小巷，於是二人爬進去看看，原來那是個由蒸氣管組成的迷宮。二人深入迷宮，那裏有三組活門開關，按照地圖所示將所有活門打開，就可以進入總蒸氣室。要注意在這裏的蝙蝠實力較強，又會放毒，應先在街上打打狗和頑童提高經驗。而當艾莉愛絲升到LV 10的時候，便會學會「水しぶき！」的水系攻擊。這時就要盡量利用這種攻擊。此外，中了毒也不用急忙回復，因為戰鬥完畢之後所有異常狀態都會解除，只要利用在迷宮內拾到的「廢物」便可以。

進到迷宮的最深處，發現所有失踪的小孩，並發現笛聲原來是總蒸汽一條喉管發出的，不停按○掣直到聽不到「嗚嗚」聲便修理好，再回到小孩子所在的房間跟小拍擋交談，第二章便完結。



蒸氣喉地圖

街上的寶物
2磅／往公園的通道
20磅／通往墳場的通道

開關掣的順序		
STEP 1 開關掣1	下	
STEP 2 開關掣2		左上右下
STEP 3 開關掣3	下	
STEP 4 開關掣2		左下右下

蒸氣喉內寶物
大師傅的鐵鎚×3、眼鏡、廢物×2



第三章　怪人復活

第三章一開始，少年遇見正在看報紙的艾華里，他說名劇《羅密歐與茱麗葉'19》今天公演，由很受女孩子歡迎的演員多拿洛特．米普里安飾演羅密歐，還會佩戴着國寶級的寶石演出，所以門票很快便售清。不過由於沒有事件發生，所以今次事件與他們無關。

少年出到屋外與艾莉愛絲和小拍擋會合後，打算先到到偵探協會去看看有沒有新案件。來到到偵探協會的時候，屋裏突然跑出一個很性急的年輕女子，把小拍擋撞倒，與她同行的還有曾在第一章遇過的老紳士，老紳士向他們道歉。艾莉愛絲問少年是否認識那人，少年答「算是吧(まあね)」。

入到事務所，事務所的姐姐埋怨剛才那女子，她;剛少似乎看過資料，職員問少年要不要看看她所看的資料，少年答好(答「看啊(うん)」)，並發現那少女翻查過有關「鬼魂」的資料。少年向事務所的女職員查詢，那裏有三件小案件正待人調查，你可以逐一接辦。由於與本篇故事無關，只是賺點錢而已，所以另文介紹有關攻略。



離開了偵探協會，三人可以先在街上閒逛、購置武器、防具及讀新聞，到處去找尋丟在地上的道具。要注意在這一章中可以拾到三件給小拍擋用的武器，攻擊力比起在店舖買來的還要強啊！

跟街上的人閒談，會發現全倫敦的人都在談論米普里的新劇，於是三人也到劇場去湊湊熱鬧。還未去到劇場，就見到一大班米普里的擁躉在劇場前等候，連剛才在偵探協會遇到的女子也在人群中向米普里安揮手。當米普里進入了劇場之後，女子和他身後的老紳士一起悄悄離開。臨走時，老紳士悄悄地把一張便條留在地上。而當大家正要散去的時候，就有人發現劇場外的話劇海報給人用紅色的漆油髹上今晚「少年鬼魂」會到劇場搶去米普里身上的皇家的首飾的警告信。警方大為緊張，立即封鎖現場，而影迷們就擔心話劇會不會中止公演。而小拍擋就發現了老紳士留下的便條，原來是「幽靈」給少年的信，他叫少年立即到天台去見他(在偵探社門前選「うん」)。

本來少年想問問艾華里的意見，可是艾華里剛巧去了見舊朋友，少年只有依指示到天台，「幽靈」對他說原來「鬼魂」早已去世，但是「鬼魂」的孫女卻突然跑他他面前來說要當怪盜。為了讓這個不知天高地厚的女孩明白世途險惡，「幽靈」請少年幫忙，接受「少年鬼魂」的挑戰，好好教訓她一頓。少年接受了之後(選「いいよ」)，「幽靈」便送他一張話劇的入場券。

少年和艾莉愛絲進入劇場跟所有警察交談過後，話劇正式開演，但不久「少年鬼魂」就出現，她不單搶了皇家之首飾，還親了米普里的嘴，這不單令米普里呆立當場，更令全場嘩然。少年見狀即往左上角的舞台入口處跑去，並利用後台左邊的藤蔓攀到天台的大窗邊，從窗邊的梯子攀到天台。在天台上，只見「少年鬼魂」竟然倒在地上自我淘醉，少年當然上前去擒住她。三人大打出手，雖然「少年鬼魂」比過往所見的敵人都強頑，不過少年只要不停用必殺技，而艾莉愛絲就集中使用增強攻擊力和命中率的道具去協助少年，不消一會就可以打敗「少年鬼魂」。



「少年鬼魂」被打敗後，「幽靈」隨即現身，教訓了她一頓，把皇家之首飾交還給少年之後便走了，而「少年鬼魂」臨走前，就揚言一定會捲土重來。

沿路回到劇場，把首飾交還給就近的警察，全場立即為兩位小少年的英勇而鼓掌，這新聞更成為了翌日新聞的頭條，令二人聲名大噪。

街上的寶物
粗糙的石頭(小拍擋的武器)／通往墳場的通道、住宅街
生銹釘(小拍擋的武器)／廢屋旁的空地、拆卸中的屋的後巷
50磅／官廳街
鐵水管(小拍擋的武器)／蒸氣機對上的空地

第三章少年偵探事件簿

案件 1.丟落了的日記　報酬：1800 英磅



少女卡露蓮在到中華街探訪朋友時遺失了日記簿，裏面夾了一封給她暮的少年基恩的情信草稿，為免讓別人看到信中內容所以便叫少年去尋找。先到裏通樓梯邊的公寓見卡露蓮，然後去開發地區跟站在酒吧前的人交談(選「そう」)，就會得在卡露蓮朋友家的時候有一個少年跟蹤着她，後來那個少年就鬼鬼祟祟的帶着一本書離開。回到巨大蒸氣機，一班小朋友說基恩昨天偷了別人的書，這個時候剛巧基恩從高台方向下來，艾莉愛絲立即去問他，而事情敗露的基恩立即逃了高台酒吧右邊的「高台的後街」處。找到基恩後，始發覺原來基恩一早經已對卡露蓮很有意思，一直也不敢開口，只是悄悄地跟着她。現在既然知道大家都對對方有意思，那交還日記的工作自然就應該交給基恩自己去做了(彼に返させよう)。回到公寓前向卡露蓮報告之後，事件便告完成。

案件 2.兒子的遊玩對手是？　報酬：1000 英磅

這是一宗很令玩者為難的案件。米奇最後是選不去完成這案件的，當然你可以去完成它，那就可以多賺1000磅。我的意見是——索性不要接這案！

安件的內容是講述湯馬士的母親見平時很少出外的兒子突然經常出外遊玩，為了查明湯馬士跟甚麼人玩，所以便聘請少年去跟踪湯馬士。先到裏通的公寓前跟湯馬士的母親交談(選「そうだよ」)，這時湯馬士正好出門，於是便立即展開跟踪。他們經過商店街來到官廳街卻跟丟了，到處搜尋之後始發覺原來湯馬士回到裏通東邊的晒涼場去跟一個名叫姬絲蒂的女孩玩耍(選「……」「しらないよ」)。二人請求少年不要把這事告訴他媽媽，因為兩人的母親一向不和。艾莉愛絲感到相當為難，於是便交由少年決定怎樣去報告。

回到公寓前向湯馬士的母親報告時，選「だまってる」的話就不會把真相告訴湯馬士的母親，她就會勃然大怒，案件亦宣告失敗。選「しゃべっちゃう」的話就會告訴湯馬士母親事件的真相，艾莉愛絲會再問你一次，答「うん」的話就會作實，她會怒氣沖沖的到晒涼場去找二人，而你亦會得到1000磅獎賞。但這樣做，不太好吧？

案件 3.迷途的小貓　報酬：1000 英磅



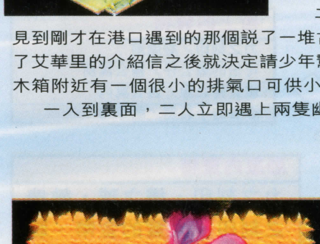
這是一宗沒有偵探願意接的案件，只要到偵探協會去登記承辦此案，整天都在塗指油的姐姐就會給一張寫了要尋找的貓的特徵的筆記，你要在「使用道具」中選「其他道具」中的「ネコの特徴メモ」來看。要尋找的是一頭白貓，尾巴結了一條紅絲帶，不瘦也不肥。牠就在在廢屋旁的空地處，只要一見到它事件就會自動解決。



第四章　萬博的詛咒

傳說一個由新大陸來的彫像受了詛咒，倉庫街的人見到不可思議的光，又有人突然消失，不過艾華里對此事不感興趣，問少年想不想調查一下，少年答應了(選「調べてみる」)。艾華里告訴少年石像暫時放在港口的臨時倉庫中，叫他去搜集情報。

到樓下跟艾莉愛絲會合後(選「うん」)，先搜尋丟在地上的寶物，最要緊的是購置武器，因為這一版的波士會較難應付。二人來到倉庫街，發現有一道門要從裏面才可以打開的門，不理它來到港口，遇到一個穿着很古怪的人，他留下了「外來人……到這裏來……土地之者……發生混亂……這樣下去的話……」這句話之後便離開了。在碼頭前，少年聽船長認為這些事情只是新海員危言祟聽，羅盤失靈是間中會發生的事，加上偷渡客躲在船倉和發出怪聲，才令新的水手以為有鬼，不過怪事連萬國博覽會的委員都相信。他又告訴少年他明天就會回航。



來到偵探協會，沒有一個偵探肯查這案件，他們都認為一定是人為的。翻查資料，就發現資料庫多了「少年鬼魂」的資料。回到偵探社，艾華里介紹了一個對幽靈鬼怪很在行的精靈偵探雲謝爾給少年(終於有精靈了！)，還給他一封介紹信，叫少年到開發地區下面的舊公寓找他。到了雲謝爾的房間，不見其人，但房間中的草卻開口說話，草對他們說雲謝爾感覺到有外來人的氣息，為了調查這股不可思議的氣息而去了嗅到海潮香氣的地方。

二人再到倉庫街，那裏經已開始有警察把守，少年來到上了鎖的門前，見到剛才在港口遇到的那個說了一堆古怪說話的人，來那個人就是雲謝爾。雲謝爾本來想不理少年，但見了艾華里的介紹信之後就決定請少年幫忙，想辦法打開那扇從裏面上了鎖的門。雲謝爾告訴少年在上一層的木箱附近有一個很小的排氣口可供小孩子進入，於是少年和艾莉愛絲便利用木箱爬進去。

一入到裏面，二人立即遇上兩隻幽靈，很輕易就可以打敗它們，然後就替雲謝爾開門。雲謝爾一進來，就向倉庫裏面走進去，二人立即緊隨其後，卻在倉庫被雲謝爾責罵他們為何進來。

就在這個時候，一對附在石像上的怨靈虹蛇突然出現攻擊三人。白色的虹蛇會使用全體攻擊，所以應先對付它。除了艾莉愛絲之外，大家都可以盡情使用必殺技。要留意雲謝爾的HP，因為他的攻擊雖然很利害，但是防禦力卻差得很。打敗了一對虹蛇之後，雲謝爾告訴少年這些惡靈現象是因為有力量的神物突然被帶到異國而發生混亂，嚇怕了土地的精靈，所以一定要將這神物帶回故鄉。雲謝爾將一片小碎片交給少年，着他交給甚麼人帶他回故鄉。少年立即想到港口的船長說過明天要回程，於是便把小碎片交給船長，第四章便告一段落。



街上的寶物
袋錶／往公園的通道
100磅／高台的酒吧前
接骨木的枝／開發地區



第五章　鼠王與6隻老鼠



艾華里告訴少年近日倫敦出現鼠患，令全市人感到很頭痛。去到廚房，女傭說要裝很多捕鼠器來捉老鼠，她問少年捉到老鼠之後，少年可不可以替她處理老鼠，少年當然答可以(いいよ)了。

少年在門外和艾莉愛絲會合，正如小拍擋也來到，可是他說現在有工作做，不能跟少年玩。他們留意到小拍擋在說話時加了一句老鼠叫聲般的尾音「CHU！」，覺得很奇怪。

二人先去偵探協會登記接辦這案(選「うん」)，然後四圍調查、拾寶物和買武器、防具。而那個專賣假貨的小販又再在商店街出現，同樣可以不理。

接下來少年必須從官廳街返回商店街事件才會發生，他們見到小拍擋追着老鼠橫過商店街，經過偵探協會門前到了裏通，最後在拆卸中的屋失踪。少年在木板高台邊發現一條向下的繩，攀下去就可以到地下水道的入口。

二人進入水道，那裏有好些珍貴的寶物，敵人方面地下道草菇會使用淚攻擊。入到地下水道深處，終於找到指揮老鼠的人——原來是一個流浪漢指揮老鼠替他偷食物，他派出五頭老鼠出戰，但只是普通貨色，三兩下便可以收拾。打敗老鼠之後小拍擋告少年有一班人佔據了老鼠的容身之所，流浪漢應承趕走那班人的話他就不會再做壞事。於是在小拍擋加入下繼續在迷宮探索。

在地下水道的盡頭發現一道門，裏面傳出一些人聲，說下星期有貨到云云，三人進去看看，原來是個武器庫，裏面有兩個守衛機械人「試作型機械兵」。三人走近機械兵，機械兵突然發動攻擊三人。他們的攻擊不算很利害，只要用「銹之素」就可以輕易打敗他們。

打敗兩個機械兵之後，三人一同去向艾華里報告。原來那個地下武器庫是一個地下武器商人楊宗元所有的，最近接了一宗大買賣，警方已着手調查地下武器庫。





地下水道地圖

街上的寶物
體力的刻印／官廳街
戰女神之像／巨大蒸氣機
大驚的金幣×2／裏通、拆卸中的屋的後巷

地下水道裏的寶物
生銹釘、力之刻印、袋錶、聰敏之刻印、粗糙的石頭、戰女神之像、鐵水管、大驚的金幣

第六章　貓的祭典

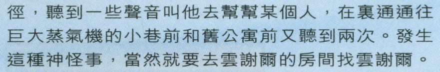


這陣子，流行性感冒在倫敦蔓延，少年跟艾華里交談過後，見艾莉愛絲還未來，便準備去探望她。出門外遇到小拍擋，小拍擋送他一條魚，那條魚可以回復50 HP。去艾愛莉絲家探望她，誰知走到她床邊，她卻責備少年不敲門就進入女孩子的房間，趕他出去。



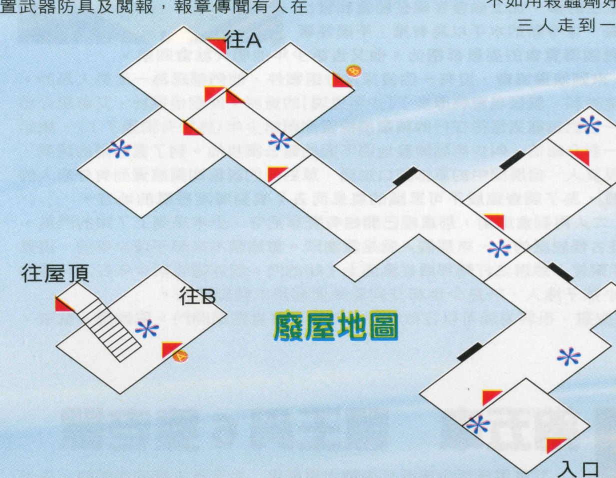


先去銀行提款購置武器防具及閱報，報章傳聞有人在深夜聽到廢屋中傳出怪聲和有人出入，來到墳場附近的廢屋前，見到有很多貓聚集。當少年來到公園高台的散步徑，聽到一些聲音叫他去幫幫某個人，在裏通通往巨大蒸氣機的小巷前和舊公寓前又聽到兩次。發生這種神怪事，當然就要去雲謝爾的房間找雲謝爾。



到了雲謝爾的房間，見他患了感冒，但他有一件非辦不可的事，他請少年先趕走在高台酒吧右邊小巷裏的怪人。那裏有一班衣着古怪的人，他們會使用提高攻擊力和防禦力的道具，而且一升便升20%，要速戰速決。由於要連續打兩次，所以應帶備一些回復SP、提高防禦力的「身代人形」、手扣和假逮捕令。

打敗壞人之後再找雲謝爾，他叫少年把晒涼場的木箱推開，那是非常簡單的任務。再去找雲謝爾，今次他會叫少年去廢屋趕走在那裏的東西，原來那是一頭狗，由於對方只有一頭，所以可以輕鬆解決。完成後雲謝爾叫少年晚上再到他的房間。回偵探社前，一定要去各間武器屋找一件給少年用命中率最高的武器(應該是長彈叉)，因為晚上的戰鬥會面對會飛的敵人，此外還要準備殺蟲劑。



晚上到雲謝爾的房間，他跟少年一起去廢屋。來到廢屋前，門被木板封住，只要按幾下↑掣便可把廢屋的門撞破。小心屋內的飛行敵人要高命中率才能夠傷得到，最好的攻擊是華謝爾的精靈石攻擊。如果哪個同伴的命中率不足30的話，不如用殺蟲劑好了。



三人走到一樓最深處的房間，走近爛窗邊，就可爬上二樓，再在房中沿梯子就可以出到頂層窗邊，攀上右邊的梯子就可以上到屋頂。在屋頂他們見到很多幽靈在聚會，雲謝爾說他們很感謝少年幫助。

街上的寶物
力之刻印／廢屋前
可怕的臘公仔／舊公寓前
戰女神之像／舊公寓內
忍者的手裏劍／晒涼場

廢屋內寶物
力之刻印、鐵之球、敏捷之刻印、大鷲的金幣、聰敏的刻印、戰女神之像

第六章少年偵探事件簿

案件4.20年前的事件　報酬：10000英磅



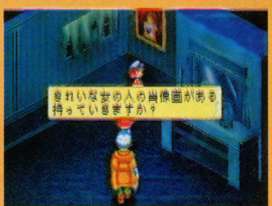


怪盜「幽靈」在20年前從一個富翁家中偷了一張名畫，還下了一張紙條，上面說「人看了那個之後會很感動，正所謂人生如戲」。20年來沒有人能夠解開這張紙條的謎，那幅畫的主人20年來一直沒有放棄找尋那幅名畫，每年都來偵探協會提出委托。聽說那是一幅女性的肖像畫。

在劇場旁告示板的布幕調查(思い切りはがす)，發現木板的髹漆下還有一層，裏面寫了「幽靈」的留言：「美麗的景色令人心曠神怡」。看完之後有個人來責罵少年破壞告示板，要少年賠償，但當那人知道裏有「幽靈」的簽名之後，就說當這留言是他發現的話便不予追究。

少年依指示，在公園高台的散步徑左邊盡處一株大樹上發現根部刻了一些字(見てみる)：「永遠安息之所，人總會回歸塵土。」於是便去墳場，在墳場一個墓碑上(參考第七章墳場地圖*處)發現「幽靈」留下的留言(見てみる)：「曾經繁榮，如今枯萎。街的守門人聚集的地方，往那裏去，看看腳下。」。所謂街之守門人就是指附在貓身上的幽靈，而曾經繁榮如今枯萎的，當然就是指廢屋了。





依指示來到廢屋，從門外的人口中得知這屋30年前經已因為某些理由而空置了。然後繼續完成第6章故事，晚上來到廢屋，把門撞破後，在一入門口的地板上就會發現「幽靈」的留言(見てみる)，說「能來到這裏你果然了不起，畫就在這裏。」，最後，少年就在二樓一個房間內找到那幅失竊的畫(參考廢屋地圖，選「持っていて」)。

拿到的畫在第7章開始時拿到偵探協會，職員就會叫畫主來，原來這是他在20年前替臨死的妻子畫的。

第七章　地下鐵的幽靈事件

這一天艾華里說近來沒有事件發生，叫少年去偵探協會看有沒有委托。下到樓下，艾莉愛絲問少年是否空閒，無論少年答甚麼她都會同行。跟房東交談她問少年可否為她送信，少年答應了(選「いいよ」)。對方叫約翰，住在裏通的公寓群中。來到裏通第一間公寓，門前有人告訴少年約翰已搬了，不知道搬到哪裏去，只知道他喜歡看海，於是少年來到碼頭，有人告訴少年約翰向他問有哪裏風景好，那人告訴約翰凱德公園入口的景觀很好，約翰聽了之後便一邊吹口哨一邊去了，於是少年便到公園高台的散步徑去。在散步徑一個女子告訴少年那個吹口哨很了得的人記起在以前的家遺漏了些甚麼，匆匆忙忙的回去了。再回到裏通公寓前問門前那個人，他告訴少年約翰去了朋友那裏，說要告訴他的朋友好題材云云，那當然就是指當小說家的房東那裏了。於是立即回偵探社。白行一趟，屋東給了少年1000磅小錢(按者按：港幣$10000小錢！？請給我！)

住宅街右邊有個老伯說丟了鎖匙，少年答應去替他拾回(いいよ)。他不記得自己在哪裏丟了鎖匙，只記得自己去過劇院，但少年在劇院附近只拾到廢物，又再去問老伯，原來他去完劇院之後又去了歡樂街的酒吧飲酒，問酒吧老闆又一無所獲，後來老伯說去過公看博覽會場，當然又是白走一趟，最後他記起自己去過商店街的裁縫替老婆訂衣服，原來老伯付按金時把鎖匙當錢交給店員，店員把鎖匙交給少年，交還鎖匙之後可得2000磅酬金。

如果在上一章有接辦「20年前的事件」一案的話，就要去完偵探協會才可以到銀行提款。再向協會職員查詢，她說只有一宗案件，問少年想不想聽聽，少年答好呀(いいよ)：近日在墳場前的地鐵地盤發生幽靈事件，妨礙施工，想請偵探去調查，但沒有人肯接。她叫少年問問當地的工人。

走到街上，所有人都在談論這話題。墳場前的工







人説晚上見到有白色巨人的幽靈發發怪聲，列隊進入墳場，少年進入墳場調查，在停屍間門前發覺裏面好像有甚麼動靜，但門被鎖上了，於是三人決定夜晚再來。回偵探社前，應先購備新武器和買多些銹之素、大針筒和殺蟲劑。

晚上，在偵探社外，小拍擋躲在大木箱中，説是他的新基地，艾莉愛絲叫少年想辦法不要騷擾鄰居，只要不理他走開的話小拍擋就會從木箱走出來。三人來到墳場前，看見兩個步法很怪的男女指揮一班披上白布的物體進入墳場，三人緊隨其後，誰知在墳場裏竟遇上一對真的幽靈男女，他們要尋找的人看來仍然在世，三人想上前去便消失了。

來到停屍間，見到四個衣着古怪的人在門外交談，原來是一個在闇之武器商人楊宗元那裏工作的人占希路正跟買家馬斯拿里達（又名法蘭西斯）進行軍火交易。馬斯拿里達和占希路進入停屍間之後，手下自稱大怪盜的約翰和珍妮立即發現少年三人，他們問少年是否看到剛才的情景，少年答看到了（み みてた），約翰和珍妮即從停屍間叫出一個機械兵出來後逃走。

雖然對機械兵很威武，但面對銹之素的攻擊就有容易被打敗。打敗了機械兵之後，艾莉愛絲發覺停屍間的門鎖上了，裏面的人也好像走了，於是三人即去向艾華里報告。

翌日，艾華里説原來停屍間地下的水道是連接到泰晤士河的，楊宗元與怪人組織合作利用那裏來走私軍火到歐洲，而從連日的報告看來，他們已運了相當多機械兵出去。

街上的寶物
臭鼬鼠氣／通往墳場的通道
銀之省／廢屋前
除草劑／廢屋旁的空地
廢物／歡樂街

墳場內寶物
(日)體力的刻印、萬花筒、敏捷的刻印、空手之極意
(夜)聽敏的刻印、體力的刻印、ROSE WATER



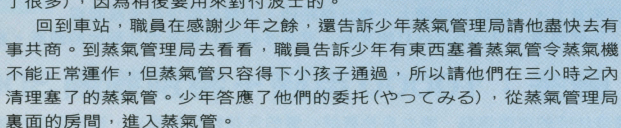
第八章　在蒸氣中蠢動的東西

最近倫敦市的能源命脈巨大蒸氣機經常發生故障，艾華里做了萬國博覽會的警備主任，要去開警備會議，所以叫少年到偵探協會去看看有沒有案件。



與小拍擋會合後照樣先去提款、買道具、閱報。到偵探協會去看看，職員告訴你地下鐵站和蒸氣管理局可能會需要人幫忙，而那裏亦有兩宗案等待處理，少年可以先完成案件再算，又或完成地鐵救人事件之後等艾莉愛絲加入之後才辦。

來到巨大蒸氣機對上的空地，有個小朋友正在找人玩捉迷藏，少年也加入做鬼（まかせなさい）。要捉小朋友有四人，他們分別躲在拆卸中的屋、巨大蒸氣機、開發地區和裏通往下水道的地方，找齊各人之後，小朋友就會送少年10個岩鹽，還告訴他這用來對付鼻涕蟲非常有效。



二人來到官廳街，那裏有個神棍在拉人入教，信他的話就會被騙500磅入教費，少年當然不理他了（あやしいから やだ）。在街上聽路人説地下鐵因沒有蒸氣供應而停駛，於是二人進入地下鐵站看看，在那裏遇到在等爸爸的艾莉愛絲。這個時候一個地鐵職員走來，他知道少年是艾華里的弟子，告訴他地鐵列車因故障被困在管道內，地鐵職員要全力搶修，所以請少年進入管道，從外面面打開列車的門拯救乘客（怎麼偵探變了拯救隊？），少年答應了（うん いいよ），三人一起到車站深處跟職員交談他便會讓少年進入地鐵管道。

在管道具拾取寶物，並順利打開列車左邊的門救出乘客。回程半路上，艾莉愛絲聽到一點聲音，原來是五隻鼻涕蟲出現，三人隨即應戰。這些鼻涕蟲經驗值很高，幾乎打一次升一個LV。而從那裏開始，地下鐵管道便會出現敵人。不過無論怎樣，得來的岩鹽也要留下來（除非你事先買了很多），因為稍後要用來對付波士的。

回到車站，職員在感謝少年之餘，還告訴少年蒸氣管理局請他盡快去有事共商。到蒸氣管理局去看看，職員告訴少年有東西塞着蒸氣管令蒸氣機不能正常運作，但蒸氣管只容得下小孩子通過，所以請他們在三小時之內清理塞了的蒸氣管。少年答應了他們的委托（やってみる），從蒸氣管理局裏面的房間，進入蒸氣管。

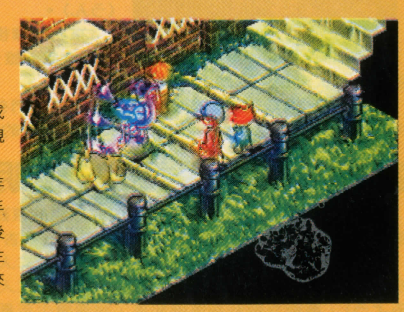
先到管內兩邊的綠色房間打開D氣伐的第一、二開關掣，那就可以順利進入蒸氣管的深處。在最深處，三人遇上一隻巨大鼻涕蟲，它有強勁的全體攻擊，不過用岩鹽就可以輕鬆對付。回到蒸氣管理局，職員感謝少年的幫忙，説會把獎金存入他的戶口。

巨大鼻涕蟲
D氣伐開關1
蒸氣管地圖
D氣伐開關2
入口

地鐵管道的寶物
釘球(小拍擋用武器)、廢物×3

蒸氣管內的寶物
鐵皮骨頭、銹之素、釘球、大驚的金幣

第八章少年偵探事件簿



案件5.初次受托　報酬：6000磅

5歲馬克初次被母親派去做事，母親為怕馬克途中受人欺付因而失去自信，所以希望少年偵探能暗中助他成功。少年先去裏通跟站在公寓門口的馬克的母親交談，她給少年一份購物筆記：1.將便當送到萬博會場的父親處；2.去裁縫處取衣服；3.去報攤買倫敦泰晤士報。

稍後馬克便會出門，少年立即往第一站萬博會場入口跑去。在通往公園的通道上，馬克被一隻狗所阻，少年要令大狗安靜下來（おとなしくさせる），於是艾莉愛絲一傘把大狗打暈（……），讓少年順利把便當送到父親手上；接着馬克來到歡樂街，遇到兩個流氓找麻煩，先不要立即去救馬克，看看情況（よ ようすをみよう），然後才去救他（たすけよう）。打走兩個流氓之後立即到裁縫處，趁馬克進入店舖時到報攤去請店主協助，告訴店主馬克要買的是倫敦泰晤士報（倫敦タイムス），交談完之後再確定沒有搞錯（まちがえてない）之後，馬克就會來買報紙。最後回去公寓就算完成任務。

案件6.機械零件遺失事件　酬金：8000英磅

自稱天才發明家拉姆斯被老鼠偷去5件重要零件，少年要找出老鼠的藏身之所，尋回機械零件。先回偵探社（二樓）等委托人，聽完那個人吹水之後就到商店街問路人，從路人口中得知老鼠去了裏通，於是立即去裏通，並先後在裏通找到4件零件、地下水道找到2件、晒涼場找到3件。拿回偵探社去找拉姆斯，他便會自己揀出所需的5件零件。





第九章　屋頂上的怪人

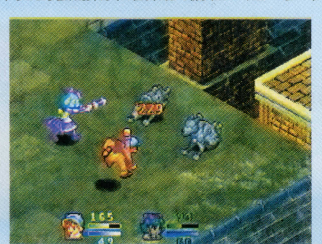
一個預定在博覽會中展出的機械女傭因齒輪轉動不規則，憑着自己的意志出走了，市長委托艾華里去尋回它，更換齒輪，令它變回一個服從的機械人。可是艾華里有要事必須到約克夏，所以就把尋回修理機械女傭的工作交給少年(選「なんのハナシ？」)。

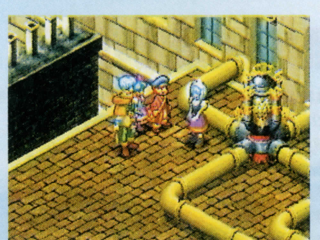
少年與艾莉愛絲會合後，照樣提款購物和完成偵探協會的案件後在街上收集有關機械女傭的情報，路人都説有個美麗的女子在龍捲風中出現，在天台上飛來飛去，力量大到可以輕易扭曲蒸氣管。來到偵探協會，職員説沒有逃走了的機械女傭的情報，反而有飛天怪人的情報，但內容也跟機械女傭的差不多。

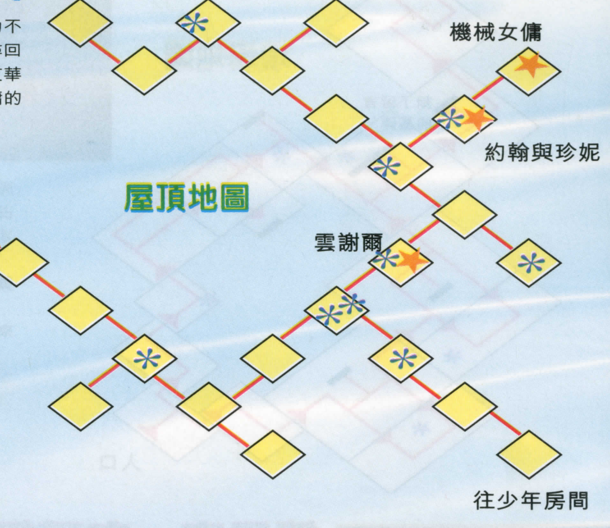


既然那女傭穿梭於天台間，於是二人就回到少年的房間，到天台去找尋機械女傭的下落他們在左邊的天台上遇見雲謝爾，他好像也在找尋甚麼，但是沒有説甚麼便走了。再往右邊走，少年竟見到怪人組織的占希路在斥訓約翰與珍妮，要他們盡快找到機械女傭，因為機械女傭的齒輪式演算裝置是完成機械兵所需的。後來約翰與珍妮發現了少年，於是便派出裝甲狗來對付少年。不過只有鐵骨頭在手，很輕易就可以令狗兒乖乖的回家去。

再往右邊走，少年見到雲謝爾和機械女傭在一起。少年替機械女傭更換齒輪後，女傭便帶着微笑回去了。最後，雲謝爾説：「在她的體內，好像生出了甚麼跟機械裝置不同的東西來……」







屋頂上的寶物

拳擊入門書、空手之極意、聰敏之刻印、萬花筒、銹之素×2、妖精之粉、銀之省、裝了毒蜘蛛的昆蟲籠

第九章少年偵探事件簿

案件7.遺書失竊事件　酬金：10000英磅

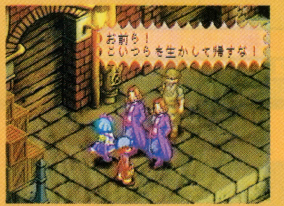


大富翁多特遜去世，但他的遺書竟不翼而飛，少年要找出偷遺書的人取回遺書。

少年回到偵探社，當女傭來傳話時請客人進來(うん)。委托人是三兄妹：長兄史提芬、弟西蒙和妹露絲。史提芬説葬禮前遺囑還在保險箱內，後來卻連同一些現金一同不見了。問問他們三人，西蒙説兄長曾因為財產分配與父發生爭執，而露絲就見過西蒙與父吵架，昨晚露絲去洗手間時更見到西蒙從父親的房間走出來，神色恐怖。詢問西蒙時，西蒙卻走了，兄請少年追回西蒙，説他隱瞞了甚麼事情。

少年在廢屋旁空地見到西蒙被兩個流氓討錢，於是上前制止，用假逮捕令輕易收拾二人。原來西蒙因為借了流氓的錢被迫債，但父又不肯給他錢，所以便偷了遺書，綁在野狗身上。，他認為遺囑上不會分錢給他。史提芬叫少年去找回那份遺囑，終於少年在高台酒吧前的空地找到那隻野狗，取回遺囑。回到偵探社打開來看，原來多特遜打算平均分配他的遺產。相信今後三兄弟也能和好如初。

案件8.找尋另一個人偶　酬金：10000英磅＋特別報酬3000英磅



倫敦市議會議員麥佳亞的家遭爆竊，連女兒桃麗絲心愛的洋娃娃也給偷去，麥佳亞委托偵探協會找出那洋娃娃。先回偵探社等麥佳亞來(お通しして)，他説那洋娃娃是外國進口貨，一套有兩個，是古董屋的老闆給他的，他希望找到另一個的下落。二人先去古董屋，從老闆口中得知另一個被蒸氣管理局的嘉斯頓買了，那人很想配成一套，但一知道另一個賣了給麥佳亞便很憤怒。據説那個人裝成善良的小市民模樣，其實暗中從事走私工作。

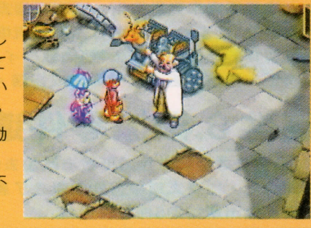
去到蒸氣管理局，想請嘉斯頓把洋娃娃讓給麥佳亞，那人不肯，但就肯跟麥佳亞見面，可是他卻提出條件，要少年替他將一封信送到在倉庫等候的男人手中，並將等他的回覆帶回來。雖然明知嘉斯頓有所企圖，但為了完成委托，少年唯有答應(うん)。

來到倉庫街，在倉庫前見到兩個流氓，二人將信交給他們，他們竟造訴少年洋娃娃就在倉庫內，叫他們帶走，二人於是進入倉庫。誰知進去後門卻給流氓反鎖上，原來那是嘉斯頓和流氓的陷阱。不過，這個倉庫他們以前來過，知道右邊有個通風口，二人利用木箱攀上去(のぼってみる)。

在外面，嘉斯頓跟兩個流氓見面，原來他們在洋娃娃裏面收藏了從埃及金字塔裏偷出來的寶物，誰知卻給麥佳亞買了其中一個，所以他們便偷進麥佳亞家中把洋娃娃佳出來。少年立即上前揭發嘉斯頓的陰謀，還用假逮捕令輕易解決兩個流氓。最後，不單嘉斯頓被繩之於法，麥佳亞的女兒也取回洋娃娃。

案件9.查探對手的發明！　酬金：9000英磅

吹水發明家拉姆斯擔心對手發明家發明的東西會超越他，所以想調查對手發明家高斯在研究甚麼。二人接受了委托準備回偵探社等拉姆斯的時候，在聽到街上有很多人説在廢屋旁的空地最近來了很多古怪的人，説因為進行重要的發明而不讓人進入。



回到偵探社等拉姆斯來到聽他説完之後，二人便到空地去，艾莉愛絲對門外把守的人説遺了東西在裏面(中に忘れ物しちゃって……)，他們便讓二人通過。可是當二人想揭開蓋着發明品的布時，高斯回來，少年心生一計奉承一番(おだててみよう)，高斯立即趾高氣揚起來，説要讓少年看看他的大發明，但他説欠了一支LA181細蒸氣管，請少年去找回來(はいよろこんで)。於是少年便回偵探社問拉姆斯哪裏有那零件。拉姆斯告訴他蒸氣管理局有，於是二人便到蒸氣管理局去拿。

取得蒸氣管後回到空地交給高斯，高斯即揭露他的發明，原來是架自動拍蒼蠅機，可是現在還未完成，所以見到會動東西的都打，非常危險。

回去告訴拉姆斯之後，才知道拉姆斯原來在發明自動狗隻散步機，可是由於那機器不會動，而且太重，狗隻根本拉不動。總之兩個人都是在發明廢物。



倫敦購物指南（截至第九章）

簡稱：裁——裁縫、商——商店街道具屋、開——開發地區道具屋、古——古董店、細——細竹工屋、歡——歡樂街酒吧、高——高台酒吧、開酒——開發地區酒吧、食——中華街食堂

食品類

	費用	效力	購入地
堂食	5／人	全回復	歡、高、開酒、食
麵包(パン)	10	30 HP	歡、高、開酒
三文治(サンドイッチ)	30	70 HP	歡、高、開酒
焗薯(ロースト・ポテト)	100	100 HP	歡、高、開酒
咖喱雞(チキンカレー)	200	200 HP	歡、高、開酒
草莓蛋糕(いちごケーキ)	?	300HP	
超級餃子(パワフルギョーザ)	?	300HP	
檸檬批(レモンパイ)	150	全50 HP	歡、高、開酒
櫻桃批(チェリーパイ)	500	全100 HP	歡、高、開酒
健康茶(ストレートティ)	100	50 SP	歡、高、開酒
檸檬茶(レモンティ)	300	80 SP	歡、高、開酒
奶茶(ミルクティ)	650	100 SP	歡、高、開酒
烤餅(スコーン)	150	30 HP＋15 SP	歡、高、開酒
四季甜品(きせつのデザート)	350	50 HP＋25 SP	歡、高、開酒
草莓(いちご)	20	50 HP	歡、高、開酒、食
小籠包(しゃおろんぱおず)	17	50 HP	食
椒絲肉包(ジュウシィ肉まん)	200	200 HP	食
杏仁豆腐(あんにんドウフ)	350	50 HP＋25 SP	食

回復類

	費用	效力	購入地
消毒藥	8	解毒	商、開、細
爆裂鬧鐘(爆烈目覚まし)	8	回復睡眠狀態	商、開、細
烈性香水(きつい香水)	8	回復麻痺狀態	商、開、細
激烈打耳(激烈びんた)	10	回復迷惑狀態	細
熊掌(クマの手)	8	回復暴亂狀態	細
眼藥(めぐすり)	8	回復淚狀態	商、開
不死鳥之粉	100	回復戰鬥不能狀態	細
爆龍丸	30	回復除戰鬥不能以外任何異常狀態+50 HP	細
急救箱	600	回復異常狀態＋100 HP	商、開
鳳凰血青玉	15	全體解毒	細
水魚精華(スッポンのエキス)	15	全體回復睡眠狀態	細
指壓的極意	15	全體回復麻痺狀態	細
天女之淚	20	全體回復迷惑狀態	細
熊胃(クマのいぶくろ)	15	全體回復暴亂狀態	細
眼睛回復藥	15	全體回復淚狀態	細
妖精之粉	?	回復戰鬥不能狀態＋HP全回復	

攻擊類

	費用	備考	購入地
大師傅的鐵鎚(親方のドンカチ)	5	敵1人小攻擊	商、開
銀之MAG CUP(銀のマグカップ)	10	敵1人中攻擊	商、開
廢物(ガラクタ)	40	敵全體小攻擊	商、開
忍者的手裏劍(ニンジャの手裏剣)	?	敵全體大攻擊	
蒸氣留聲機(蒸氣ちくおん機)	?	敵全體睡眠	
嚇人箱(どっきり箱)	?	敵全體麻痺	
臭鼬鼠氣(スカンクガス)	?	敵全體暴亂	
銀之省(銀のダーツ)	?	敵1人神聖攻擊	
裝了毒蜘蛛的昆蟲籠(毒グモ入り虫かご)	8	敵1人毒＋小攻擊	商、開
音樂盒(オルゴール)	10	敵1人睡眠＋小攻擊	商、開
可怕的膠公仔(ぶきみなロウ人形)	8	敵1人麻痺＋小攻擊	商、開
紅色寶石(あかい宝石)	12	敵1人迷惑＋小攻擊	商、開
巨大海蟑螂(巨大フナムシ)	10	敵1人暴亂＋小攻擊	商、開
亞摩尼亞小瓶(アンモニアこびん)	8	敵1人淚＋小攻擊	商、開
岩鹽	10	專門對付鼻涕蟲	商、開、細
銹之素(サビのもと)	10	專門對付機械人	商、開、細
手扣(てじょう)	10	專門對付扒手惡黨	商、開
殺蟲劑(さっちゅうざい)	10	專門對付昆蟲	商、開、細
大針筒(大きな注射器)	10	專門對付死之醫生	商、開
接骨木的枝(ニワトコのえだ)	10	專門對付鬼怪	細
捕獸陷阱(けもの用のワナ田)	10	專門對付野犬	細
假逮捕令(にせタイホ状)	10	專門對付小偷流氓	商、開
鐵皮骨頭(ブリキのほね)	10	專門對付裝甲狗	商、開
煙油袋(タバコのヤニ袋)	10	對特定敵人造成大傷害	商、開、細
真實之鏡	10	對特定敵人造成大傷害	商、開、細
除草劑(じょそうざい)	10	對特定敵人造成大傷害	商、開、細
鋼之老鼠(はがねのネズミ)	10	專門對付貓	商、開
東洋之結他(東洋のギター)	10	對特定敵人造成大傷害	商、開
時之石	10	對特定敵人造成大傷害	商、開、細

補助類

	費用	效力	購入地
拳套(ボクサーグローブ)	20	己1人提高攻擊力10%	商、開
空手之極意	?	己1人提高攻擊力30%	
替身公仔(身代わり人形)	20	己1人提高防禦力10%	商、開
眼鏡(メガネ)	10	己1人提高命中率10%	商、開
雙筒望遠鏡(そうがんきょう)	?	己1人提高命中率20%	
鬥牛士入門書(マタドール入門書)	20	己1人提高回避率10%	商、開
拳擊入門書(ボクジング入門書)	?	己1人提高回避率20%	
防滑墊(すべり止め)	30	己1人提高敏捷10%	商、開
蒸氣高速裝置	?	己1人提高敏捷30%	

武器類

	售價	種類	使用者	購入地
普通彈叉(ふつうのパチンコ)	500	1	少	古
長彈叉(ロングパチンコ)	800	1	少	古
俐落的彈叉(はやわざパチンコ)	1250	1	少	古
高手彈叉(達人のパチンコ)	2000	1	少	古
竹製彈叉(竹製パチンコ)	100	1	少	細
兒童用鐵鏟(子供用シャベル)	200	1	拍	古
精美的鐵鏟(すてきなシャベル)	500	1	拍	古
外出用雨傘(おでかけのカサ)	100	1	艾	古
有褶邊的雨傘(フリルつきのカサ)	120	1	艾	古
竹製雨傘(竹製のカサ)	200	1	艾	細
美麗的雨傘(すてきなカサ)	300	1	艾	古
堅固的雨傘(がんじょうなカサ)	500	1	艾	古
蝙蝠雨傘(コウモリカサ)	999	1	艾	古
華麗的雨傘(おしゃれなカサ)	1500	1	艾	古
令人羨慕的雨傘(あこがれのカサ)	2200	1	艾	古
大彈叉(大きなパチンコ)	40	2	少	古
手提石弩(ハンドカタパルト)	600	2	少	古
輕型石弩(ライトカタパルト)	2500	2	少	古
略深的書(こむずかしい本)	100	2	艾	古
深奧的書(ムズカシイ本)	1000	2	艾	古
豪華的書(ごうかな本)	2500	2	艾	古
火藥	20	3	少、拍	古、細
實惠火藥(おとく用火藥)	100	3	少、拍	古、細
調合火藥	600	3	少、拍	古、細
火藥彈(火藥玉)	1250	3	少	古
黃色的擴音器(きいろのメガホン)	50	3	艾	古
竹製擴音器(竹製メガホン)	500	3	艾	細
木製擴音器(木製メガホン)	1000	3	艾	古、細
鐵製擴音器(鉄製メガホン)	2000	3	艾	古

防具類

	售價	種類	使用者
舊帽子(おふるのぼうし)	100	少、拍	裁
毯帽(フェルトのぼうし)	500	少、拍	裁
山高帽	1000	少	裁
竹編帽子(竹編みのぼうし)	500	少、拍	細
蔓藤帽子(カラクサのぼうし)	1500	少、拍	細
絲帶(リボン)	30	艾	裁
花邊絲帶(レースのリボン)	100	艾	裁
竹工藝的絲帶(竹工芸のリボン)	500	艾	細
絲質絲帶(シルクのリボン)	1000	艾	裁
亞洲民服(アジア民服)	800	少、拍	細
舊褸(おふるのコート)	30	少、拍	裁
蔓藤花紋的袍(カラクサマント)	200	少、拍	裁
皮褸(かわのコート)	500	少、拍	裁
防彈衣(ぼうだんコート)	1000	少、拍	裁
軍服式大衣(トレンチコート)	1500	少	裁
裙子(ドレス)	40	艾	裁
厚裙子(シックなドレス)	100	艾	裁
旗袍(チャイナドレス)	1000	艾	細
絲質裙子(シルクのドレス)	2500	艾	裁
舊鞋(おふるのクツ)	20	少、拍	裁
釘鞋(スアイクシューズ)	200	少、拍	裁
堅固的鞋(がんじょうなクツ)	1200	少、拍	裁
牛仔靴(カウボーイブーツ)	2500	少	裁
外出的鞋(おでかけのクツ)	50	艾	裁
隨處去的鞋(よそゆきのクツ)	200	艾	裁
舞鞋(ダンスシューズ)	500	艾	裁
有串珠裝飾的鞋(ビーズ飾りのクツ)	1000	艾	裁

小物類

	售價
紋章石	500
玩具章(おもちゃのバッジ)	50
幸運的錢幣(幸運のコイン)	250
面罩(マスク)	700
發光石(ひかる石)	600
銀之腕輪	700

TEXT：假・惡魔召喚師—MARKS
鳴謝：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA

PS 製造商：ATLUS
發售日：發售中
售價：6800日圓
RPG/對應PocketStation



各位好，業魔殿的主人就是我VICTOR，雖然上期史政已經和各位一起打倒Manitou而將這靈魂事件解決，但在HOTEL SEA ARK以及PlayStation版獨有的Extra dungeon裏還有十一個實力都在最後BOSS之上的強敵等你們挑戰的，其中一個更會是上集的主角—葛業。

デビルサマナー ソウルハッカーズ SOUL HACKERS

事件完結後之挑戰

惡魔魔法繼承

由談話取得的惡魔與透過合體而誕生出來的惡魔都會出現所持魔法不同，而原因就是合體時會將惡魔的魔法繼承。惡魔不單會有各式各樣的魔法繼承類型，亦持固定的能力，而在合體時，合體後的惡魔會因應類型而決定承繼的魔法。這種以魔法繼承類型來決定的魔法繼承只適用於COMP合體，而在業魔殿合體便起不了作用，即合體後的惡魔會繼承不到與自己的魔法繼承類型杷同性質的魔法。業魔殿合體的魔法繼承是不會被魔法繼承類型所限制，但只可以繼承回復、攻擊補助等普通魔法，而通常都會在惡魔的所持魔法和特技欄還有空位時，才會依照右面的表順序繼續。

普通惡魔



合體惡魔

妖鬼 ベルセルク
NEUTRAL-CHAOS
氷結・電撃を反射
斬撃無効
マーキング 2MP
三日月斬り 55HP
ツイスターキック 44HP
デスバウンド 130HP
ラク・カジャ 5MP
ディアラマ 4MP

繼承順序 LIST（業魔殿用）

1	ディア
2	ディアララア
3	ディアラハン
4	メ・ディア
5	メ・ディアララア
6	メ・ディアラハン
7	マークディ
8	チャムディ
9	ボムディ
10	パラライディ
11	パトラ
12	メ・パトラ
13	ペトラディ
14	ポズムディ
15	サマリカーム
16	リカームドラ
17	タル・カジャ
18	ラク・カジャ
19	スク・カジャ
20	マカ・カジャ
21	デ・クンダ
22	テトラジャ
23	テトラカーン
24	マカラカーン

魔法繼承程序

繼承的魔法需要與合體後惡魔的繼承類型相同種類的魔法才可，例如合體後的惡魔是火炎類型，只可以繼承火炎系アギ，而不能繼承冰結系ブフーラ。首先繼承哪一個惡魔的魔法就會依據左面的種族繼承表由上順序繼承，如材料惡魔是魔神和女神，便會優先繼承魔神的魔法。如果可以繼承的魔法有數招的話，會先繼承當中同類型魔法裏最高級的那招，如有ジオ和マハ・ジオンガ，便會先繼承マハ・ジオンガ。不過由於惡魔可持有的魔法和特技最多六個欄位，所以如果合體出來的惡魔本身已有五個魔法和特技，其就只有一個欄位可作繼承之用。

合體種族合體表

01 魔神	10 死神	19 龍神	28 珍獸	37 惡靈
02 女神	11 幻魔	20 龍王	29 妖獸	38 屍鬼
03 秘神	12 妖魔	21 邪龍	30 地靈	39 神樹
04 威靈	13 妖精	22 靈鳥	31 妖鬼	40 妖樹
05 狂神	14 夜魔	23 妖鳥	32 鬼女	41 外道
06 破壞神	15 魔王	24 凶鳥	33 邪鬼	42 怪異
07 地母神	16 大天使	25 神獸	34 精靈	43 英雄
08 鬼神	17 天使	26 聖獸	35 御魂	44 猛將
09 邪神	18 墮天使	27 魔獸	36 幽鬼	45 造魔

精靈合體

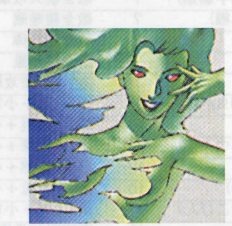
精靈是一種需要以魔獸和魔獸、鬼女和鬼女等等同類型的惡魔合體才會誕生的種族。與精靈合體的惡魔就會在同種族內RANK UP，同樣亦都會有DOWN的情況出現。如果經常使用不會以敵人身份出現而不能用談話方式取得的種族(鬼神和幻魔等)的話，這種合體便會十分適合。不過精靈合體是不會有魔法繼承的。

精靈合體表

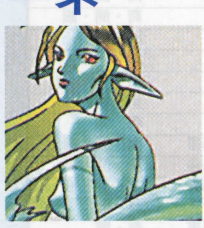
サラマンダー
LV28
大天使 神獸



シルフ
LV20
幻魔 妖魔
靈鳥 妖鳥
魔獸 天使



ウンディーネ
LV24
鬼神 妖精
龍神 旋王
鬼女



ノーム
LV16
夜魔 墮天使
聖獸 妖鬼
地靈 神樹



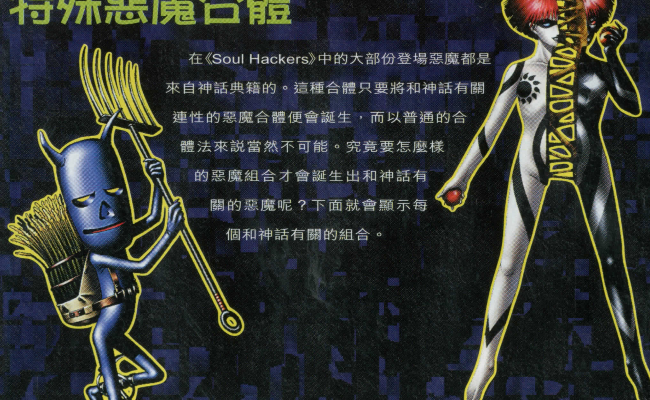
精靈合體RANK表

◎……2 RANK UP
○……1 RANK UP
×……1 RANK DOWN
—……合體不可

		ノーム	シルフ	ウンディーネ	サラマンダー	ノーム&シルフ	ノーム&ウンディーネ	ノーム&サラマンダー	シルフ&ウンディーネ	シルフ&サラマンダー	ウンディーネ&サラマンダー
1	魔神	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
2	女神	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○
3	秘神	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	威靈	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	破壞神	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
6	地母神	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
7	鬼神	×	×	○	×	×	○	×	◎	×	○
8	邪神	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
9	死神	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	狂神	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	幻魔	×	○	×	×	○	×	×	○	◎	×
12	妖魔	○	×	×	○	○	○	◎	×	○	○
13	妖精	○	×	○	×	○	◎	○	○	×	○
14	夜魔	×	○	○	×	○	○	×	◎	○	○
15	魔王	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
16	大天使	×	×	×	○	×	×	○	×	○	◎
17	天使	×	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎
18	墮天使	×	○	×	○	○	×	○	○	◎	○
19	龍神	×	×	○	×	×	○	×	○	×	◎
20	龍王	○	○	○	×	◎	◎	○	◎	○	○
21	邪龍	×	×	○	○	×	○	○	○	○	◎
22	靈鳥	×	○	×	×	◎	×	×	○	○	×
23	妖鳥	×	○	×	○	○	×	○	○	◎	○

		ノーム	シルフ	ウンディ	サラマンダ	ノーム&ウンディーネ	ノーム&サラマンダー	シルフ&ウンディーネ	シルフ&サラマンダー	シルフ&サラマンダー	ウンディーネ&サラマンダー
24	凶鳥	×	○	×	○	○	×	○	○	◎	○
25	神獸	×	×	×	○	×	×	◎	×	○	○
26	聖獸	○	×	×	×	◎	○	○	×	×	×
27	魔獸	○	×	×	○	○	○	◎	×	○	○
28	珍獸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
29	妖獸	○	×	×	○	○	○	◎	×	○	○
30	鬼女	×	×	○	○	×	○	○	○	○	◎
31	妖鬼	○	×	○	×	○	◎	○	○	×	○
32	地靈	○	○	×	×	◎	○	○	○	○	×
33	邪鬼	○	○	×	×	◎	○	○	○	○	×
34	精靈	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
35	御魂	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
36	幽鬼	○	×	×	○	○	○	◎	×	○	○
37	惡靈	×	×	○	○	×	○	○	○	○	◎
38	屍鬼	○	×	○	×	○	◎	○	○	×	○
39	神樹	○	○	×	×	◎	○	○	○	○	×
40	妖樹	○	○	×	×	◎	○	○	○	○	×
41	怪異	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
42	外道	○	○	○	×	◎	◎	○	◎	○	○
43	英雄	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44	猛將	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
45	造魔	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

特殊惡魔合體



在《Soul Hackers》中的大部份登場惡魔都是來自神話典籍的。這種合體只要將和神話有關連性的惡魔合體便會誕生，而以普通的合體法來說當然不可能。究竟要怎麼樣的惡魔組合才會誕生出和神話有關的惡魔呢？下面就會顯示每個和神話有關的組合。

合體後惡魔	組合
地母神カーリー	秘神カンギテン+破壞神カルティケーヤ
破壞神シヴァ	神獸バロン+鬼女ランダ
魔王ロキ	妖獸フェンリル+聖獸スレイプニル
魔王スルト	地靈ムスッペル+魔王ロキ
女神ノルン	魔神オーディン+魔王ロキ
死神モト	魔神バアル+女神アナト
魔王ミトラス	大天使スラオシャ+神樹ハオマ
死神ペルセポネー	地母神ダイアナ+鬼女ボルボ
地母神キュベレ	女神パラスアテナ+地母神ダイアナ
邪神サトゥルヌス	夜魔ニュクス+鬼女ボルボ
魔神バアル	女神アナト+死神モト

SPOOKIES之不死

在上期一「Manitou之生死決」裏，筆者曾經在內文寫過SPOOKIES死亡的事件，但其實SPOOKIES可以不用死亡，拯救方法就是「相信SPOOKIES、不能盡信自己的力量」，不過這拯救方法只可以在2週目（爆機後第二次再玩）內發生。如果能夠完成以下的兩個條件，麗玲舫就會出來救助SPOOKIES。



相信SPOOKIES

「相信SPOOKIES」含意就是和SPOOKIES友好，需要以友好的答案來回答SPOOKIES所有問題：當SPOOKIES說出走去調查時，回答「行きます」；當SPOOKIES打電話給史政時，回答「自分田出田」；當成員成為網絡罪犯而不相信SPOOKIES時，回答「アジトに殘る」。

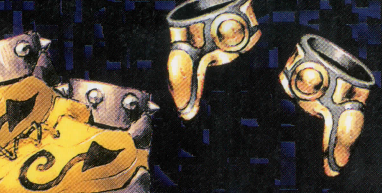


不能盡信自己的力量

前半的意思解決之後，跟著便是後半的「不能盡信自己的力量」，其含意就是在天海フロート時，和FINNEGAN決戰需要與NEMISSA一起戰鬥，而史政之前必須以「ネミッサと一緒に戰う」來回答FINNEGAN的問題。



最強裝備



在《Soul Hackers》裏會有很多不同特性的裝備，其中當然有比較厲害的裝備存在，而下面的表便是每種裝備中最強的三件：

槍

名稱	性別	種類	攻擊力	命中率	範圍
メギドファイアー	男	特殊槍	126	138	全體
ロイヤルポケット	男	單發槍	106	40	單體
バスターショット	男	特殊槍	92	88	全體中心

兜

名稱	性別	防禦力	回避率	特性
ホイールヘルム	兩	41	27	NORMAL耐性
百七拾八式鐵耳	兩	37	38	NORMAL耐性
將門の兜	男	30	28	魔力無效/精神弱

小手

名稱	性別	防禦力	回避率	特性
將門の小手	男	34	24	NORMAL耐性
ジャッジフィスト	兩	31	31	NORMAL耐性
スザクの小手	女	30	38	NORMAL耐性

劍

名稱	性別	攻擊力	命中率	範圍
ピナーカ	男	190	154	前單貫通
秘劍ヒノカグッチ	男	132	148	全體
カドゥケウス	女	122	128	前單貫通

子彈

名稱	種類	攻擊力	命中率	追加效果
パンプキンボム	散彈	20	34	—
S•フォース	單發彈	16	25	—
快樂の散彈	散彈	14	16	HIGH

鎧

名稱	性別	防禦力	回避率	特性
大天使のブラ	兩	72	44	電擊吸引/衝擊弱
將門の鎧	男	65	28	NORMAL耐性
ワールドアーマー	兩	64	32	NORMAL耐性

具足

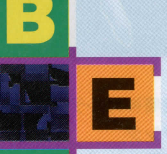
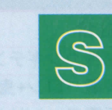
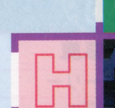
名稱	性別	防禦力	回避率	特性
將門の具足	男	42	56	NORMAL耐性
パンツァーレッグ	兩	28	65	NORMAL耐性
チャリアトレッグ	兩	26	40	NORMAL耐性

貢品

在與惡魔傾談途中，惡魔有時會向玩者要求ITEM等作為貢品，而適當的處理可以令談話向著良好方向去。惡魔不單會有要求指定物品的情況出現，亦都有由玩者自行決定貢品種類的情況。由於不同惡魔種類所喜歡的貢品都有不同，所以下面的表可以給玩者作參考之用。雖然其他表以外的物品都可以，但效果就比較低。究竟怎麼樣才令惡魔得到滿足？貢品便要現金—惡魔LEVEL×100、MAG—惡魔LEVEL×10；ITEM—價格越高就越滿足。

種族	喜歡之物
天使	寶石
妖鳥	槍、MAG
妖魔	寶石類、現金
妖精	現金、MAG
龍王	防具、寶石類
魔獸	劍、MAG
珍獸	現金、MAG
地靈	消費ITEM、現金
夜魔	劍、槍
墮天使	MAG
妖鬼	防具、MAG
鬼女	寶石類、現金
邪神	MAG
凶鳥	槍
妖樹	劍、MAG
死神	消費ITEM
妖獸	現金、MAG
邪鬼	防具、寶石類
屍鬼	槍、消費ITEM
怪異	槍、消費ITEM
魔王	防具、寶石類
邪龍	防具、寶石類
幽鬼	劍
惡靈	槍、MAG
外道	槍、消費ITEM

EXTRA DUNGEON& 時幻之回廊

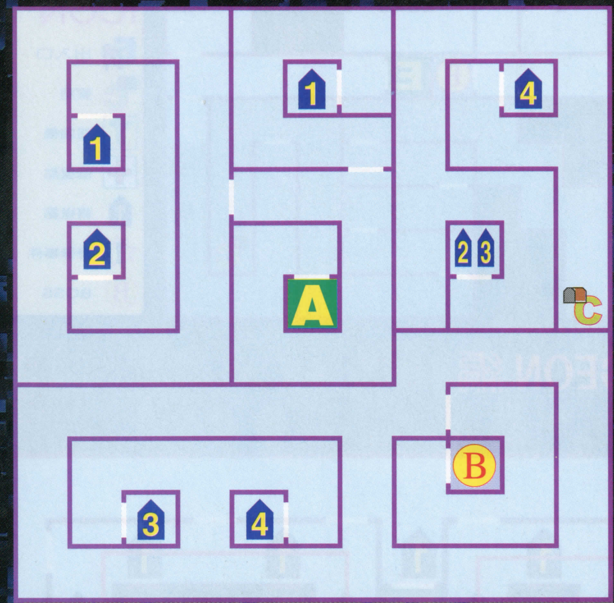





在打倒最後BOSS—Manitou而出現ENDING之後，只要再次進行遊戲，便可挑戰。挑戰時幻之回廊就需要在Ending後，再次開始遊戲中，便可進入SEA ARK的屋頂。當中共有五個迷宮，而每個都會有不同攻擊方法的BOSS存在，但由於各BOSS都是強敵，所以務必以萬全的陣容來挑戰，將五個BOSS打倒之後便可到一間之前無法開啟的房間內，把時間逆轉而開始2週目；挑戰EXTRA DUNGEON便在出現Ending後，標題畫面中會多了一個「Extra Game」的選項，而這個就可以進入EXTRA DUNGEON。當中會有六個迷宮，但最初只可以挑戰其中的五個，而將裏面五個BOSS擊倒，便可以開啟由葛葉把手的第六個迷宮。

時幻之回廊編

時幻之回廊 1

這個回廊是分開了三大區域，如果不使用轉送點的話，便無法到其他的區域，但使用轉送點亦都不代表容易走BOSS那裏。首先要進入轉送點2來到另一區域，而再回頭進入轉送點3便可到BOSS身處的地方，不過玩者最好不要忘記可以賣得￥60000的不動正宗。



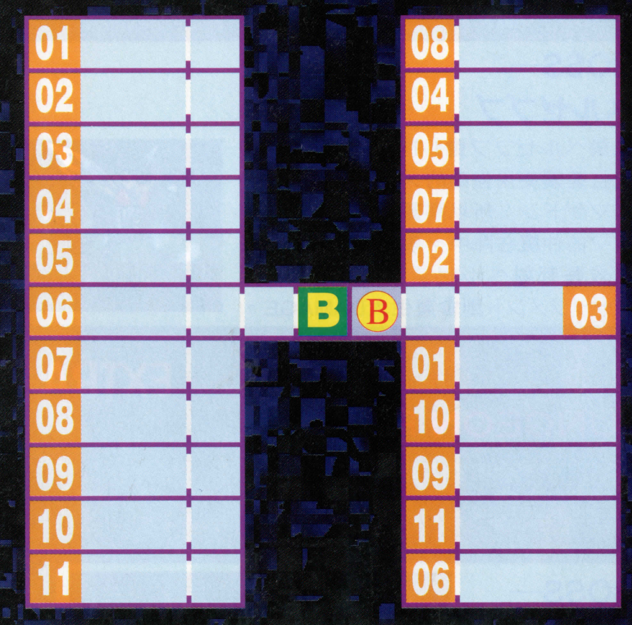
BOSS—キングフロスト

由於キングフロスト會使用威力強勁的マハ•ブフーラ，所以最好準備一個持有メ•ディアラマ的成員。另外，其亦會使用能夠將「冷靜」以外的仲魔返回COMP，這要挑選性格「冷靜」的仲魔在隊伍中。不過當キングフロスト田受到一定程度攻擊時，會說出「今年の冬は寒いよ」而之後自爆，玩者可以使用物反鏡將自爆反射。



時幻之回廊 2

這個迷宮是需要玩者的運氣，因為這裏會有很多門與門並排的房間存在，而只有其中一扇門內的轉送點可以通往BOSS。可以往BOSS那處的門就是第三那扇門，而其他只是用來欺騙玩者的裝飾品。只要看左面的地圖，便可找到最短的路，而不會迷路。



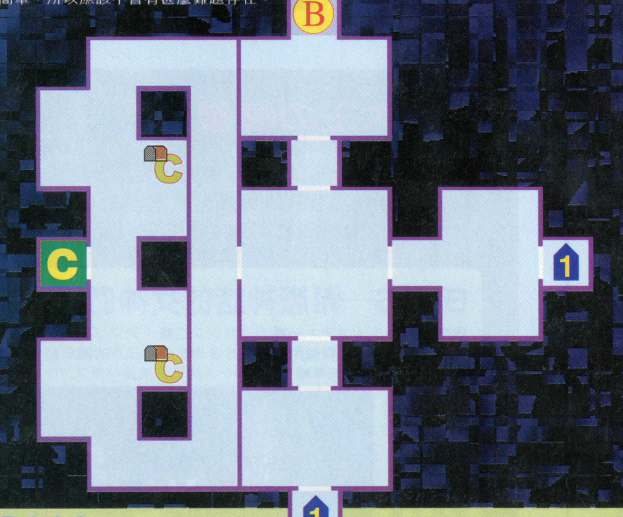
BOSS—マーラ

マーラ不單會使用強勁的物理攻擊，其更會使用令自已攻擊上的タル•カジャ，為了避免被他以這種狀態攻擊，可以利用デ•カジャ來將マーラ的魔法消除。由於マーラ的物理攻擊實在強勁，所以需要使用ラク•カジャ來令防禦力增加。



時幻之回廊 3

由於這個回廊內準備了三扇相同的門，而且三扇門亦不會顯示BOSS的名字，所以會令玩者不知所惜，但只要看到左面的地圖便會一目瞭然，而知道身處在左面的房間內。因這迷宮的結構簡單，所以應該不會有甚麼難題存在。



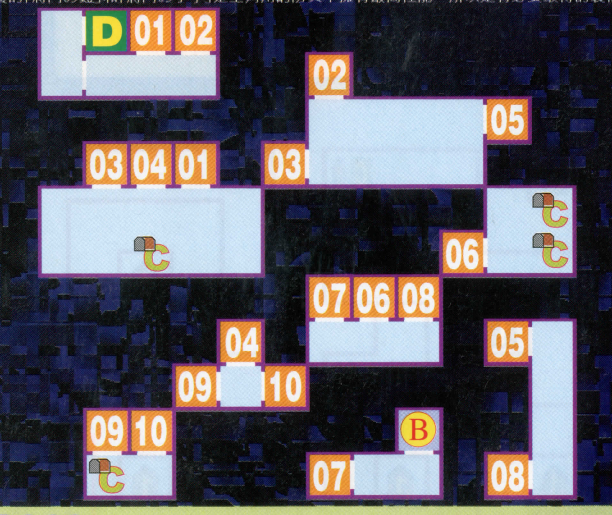
BOSS—リリス

リリス的攻擊主要是魔力屬性和呪殺屬性，玩者最好裝備對這兩種產生無效化的防具給主角二人。因為リリス會使用令全體產生「魅」效果的ファイナルヌード，所以需要攜帶作回復用的ディスチャーム，而光田眼的石化攻擊則需要持有ディストーン



時幻之回廊 4

這回廊內會有很多轉送點存在，不論移動哪裏都不能不使用轉送點。玩者只要掌握轉送點的到達位置，就算離開這回廊亦不會感到困難。玩者可以在左面的地圖確認自己行走的路線。由於這裏的「將門の鎧」和「將門の小手」是主角用的防具中擁有最高性能，所以是有必要取得的裝備。



BOSS—ルキフグス

由於ルキフグス在每TURN裏必定會使用マカラカーン或テトラカーン(魔法、物理反射)才攻擊，所以事前是不會知道他使用哪一個。不過將魔法反射的マカラカーン是不能防禦メキト系(萬能)，可以集中使用來攻擊他，而主角可以作後方的回復，但不要忘記回復麻痺的ディスパライズ。



時幻之回廊 5

回廊中會有兩條行走路線存在。第一條是只要在路中停步就會強制轉送回廊出入口的路線，而這裏便是要求準確的操作(緊按×制後，按方向掣)，當中可以取得主角用最強武器之一的「秘劍ヒノカグッチ」；第二條是惡魔出現率高的路線，利用退魔之水便可抑制比自己LEVEL低的惡魔出現，而取得秘劍後就可用這路線移動到BOSS那處。

BOSS—ベルゼブブ

由於ベルゼブブ會1 TURN二回攻擊，而且連續使用強勁的メキトラオン和ハルマゲドン，所以需要持有メ•ディアラマ的仲魔在陣中。攻擊方面，雖然任何攻擊都對ベルゼブブ沒有效果，但ジャッジメント則會產生大DAMAGE。





Map ICON

- 出入口
- 寶箱
- 終端機
- 回復點
- 轉送點
- 特殊事件
- BOSS

EXTRA DUNGEON 編

DUNGEON P

雖然這個迷宮看似很簡單，但需要以行走的方式將迷宮內的穴道蓋全部打開，不過每個穴道蓋打開後都不會關閉，除了當主角跌入穴道中轉送回出入口後。如果要一次過將所有穴道蓋打開，玩者就可以參考準備在左面地圖的行走路線。

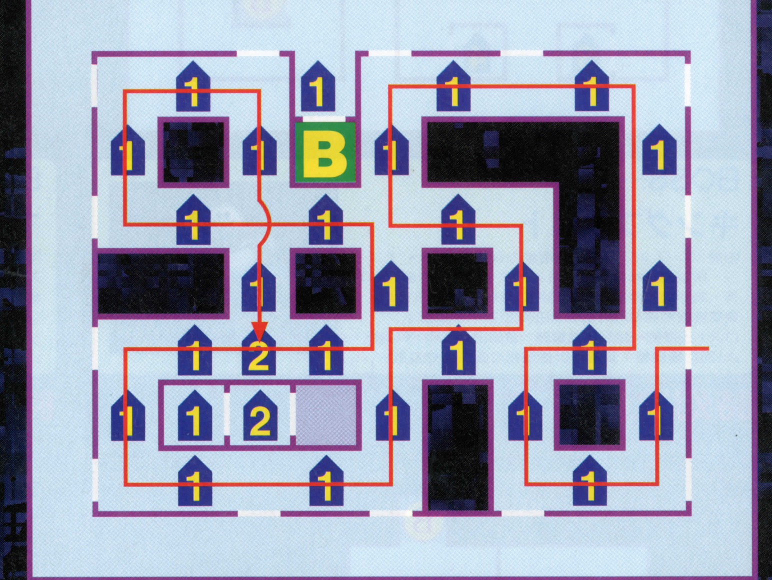
BOSS—乾小隊

開始時，前衛的ブタイヘイ會連續用肉彈來將主角陣內全滅，使用能夠將物理反射的物反鏡便可應付，這時就可以針對他們的弱點以火炎系魔法攻擊。不過當イヌイ瀕死時，其會使用自爆來同歸於盡，體力最好經常爆滿。



Map ICON

- 出入口
- 寶箱
- 終端機
- 回復點
- 轉送點
- 特殊事件
- BOSS



冥き大王の惑星へ

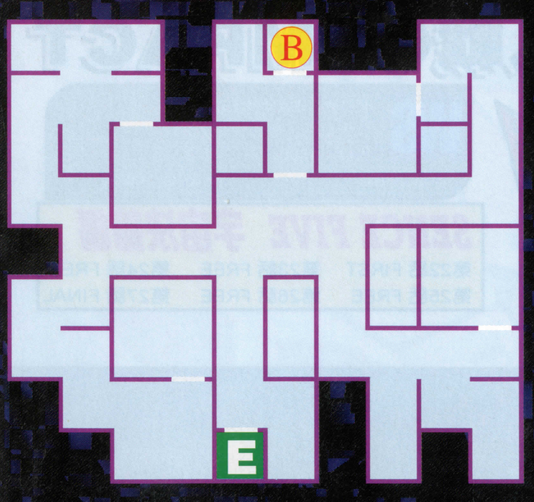
由於這個迷宮是立體構造的，可以由上層跳落下層，但如果跳錯地方亦需要從新開始過，而BOSS的房間則要由沒有牆壁圍繞着的路跳下去。左圖的地圖會有可以通往BOSS房間的路線，不過最重要的是確認自己身處的位置。

BOSS—希臘神話的女神們

這裏會有バラスアテナ一隻、ニュクス二隻、アマゾーン三隻同時戰。由於ニュクス會使用沉默のささやき來將己方的魔法封印，所以在BOSS戰之前先準備ディクローズの石，而且バラスアテナ一和ニュクス會在後列使用強勁的攻擊，應先用攻擊多人的攻擊魔法解決前列的アマゾーン。

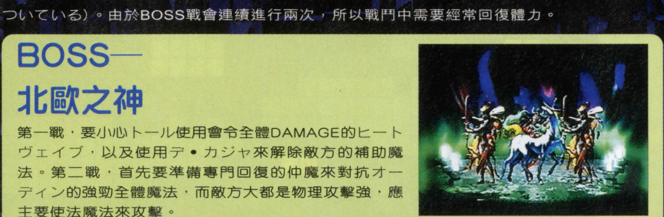


かくれのたき



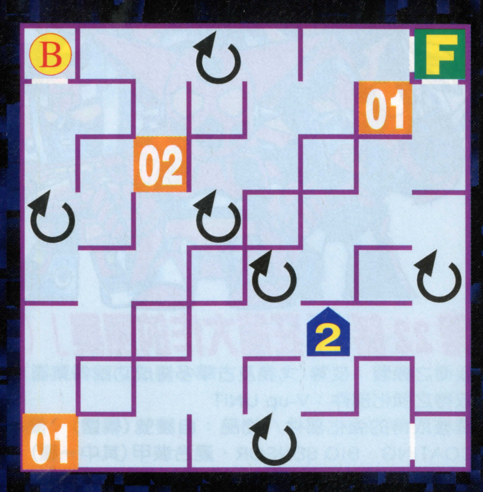
在BOSS房間的入口會提出有關這個迷宮內四位老人的問題—「××は真實を語る者か」(某人是不是説真話的人？)，而問題會有四項答案，如無法完全答中，就不能進入。在四位老人的説話裏，就會發現其中三人的説話有矛盾。當中只有脇黃説真話（そうだと思う），而其他都是説謊話（ウソをついている）。由於BOSS戰會連續進行兩次，所以戰鬥中需要經常回復體力。

BOSS—北歐之神



第一戰，要小心トール使用會令全體DAMAGE的ヒートヴェイブ，以及使用デ•カジャ來解除敵方的補助魔法。第二戰，首先要準備專門回復的仲魔來對抗オーディン的強勁全體魔法，而敵方大都是物理攻擊強，應主要使法魔法來攻擊。

維持のち時々破壞



進入這個迷宮後，主角會保持經常跳躍的狀態，當中不單會有需要在跳躍時最高點才可通過的欄，亦有會強制令主角改變方向的TURN TABLE，最好利用AUTO MAP來確認自己的位置以免產生混亂。這裏會有ヴィシュヌ一族和シヴァー族兩組BOSS存在，只要將其中一組擊倒便可CLEAR。

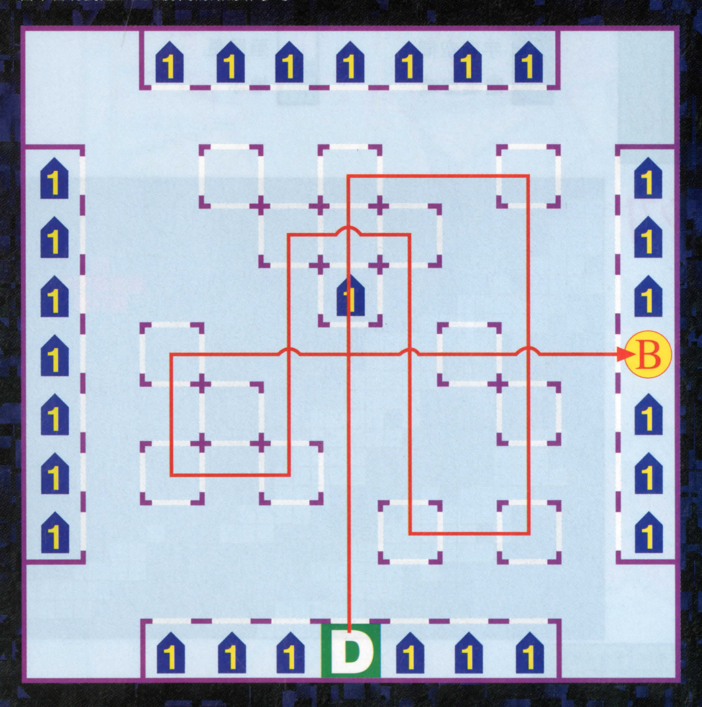
BOSS—維持與破壞

ヴィシュヌ一族，首先準備有メ•ディアラマ的成員來應付ヴィシュヌ的メギドラ。跟著ラクシュミ會使用ディアラハン來回復敵方成員的體力，應該盡快將ラクシュミ擊倒。シヴァー族，由於シヴァ的メギドラ和カーリーの木っ端みじん斬り可能在同TURN使用而令己方全滅，所以每TURN都要使用回復魔法。



扉と量子飛躍

由於這迷宮內的各通道都會強制前進，而到達小房間之前都不可改變方向。當中會有一段MESSAGE，但聽了後就會需要從頭走過。玩者可以利用左面的地圖來確認BOSS的位置，而當中會有到達BOSS房間的路線作參考。



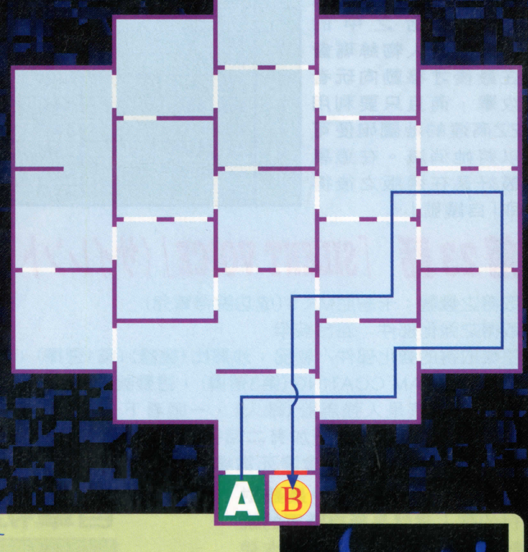
BOSS—魔人シド

シド會在第1 TURN召喚和主角COMP內相同的惡魔。由於他會使用ベイバロンの氣和バクテリオ•ワン，所以最好準備多些回復用(魅、毒)的ITEM，而シド更會使用敵全體魔法封印的沉默のささやき，應必需準備ディクローズの石。



展覽會の扉

這迷宮內的每一扇門都會有連動性，只要其中一扇門開關，其他門亦都是會同樣的開關。如要開啟門已關閉的BOSS房間，就需要利用這個特性。只要門的開關次數是奇數便可進入BOSS房間，而玩者可參考地圖中的路線。



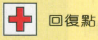
BOSS—召喚師キョウジ



キョウジ會召喚出五隻最強CLASS的惡魔。玩者應準備繼承了回復魔法和補助魔法而「速」又高的惡魔。由於キョウジ的仲魔有不同的耐性，所以要利用マカ•カジャ令威力上昇，再以萬能系魔法攻擊。

Map ICON







轉送點

BOSS



THE END.

TEXT：赤目黑龍

自製地圖攻略最終回
超級機械人戰COMPACT



WS
製造商：BANPRESTO
發售日期：發售中(4月28日)
售價：4800日圓
容量：16M　SRPG/ MEM

SENCE FIVE 宇宙決着編

第22話 FIRST　第23話 FREE　第24話 FREE
第25話 FREE　第26話 FREE　第27話 FINAL

第22話「狂風大作的風暴」(吹き荒れる嵐)[地球近海]

取得之機體：夜鶯(戈奧及古華多羅成功說得賈圖)
取得之強化部件：V-up UNIT
隨機取得的強化部件/ 物品：自護號(機體)、愛美號(機體)、對BEAM COATING、BIO SENSOR、混合裝甲(其中一種)

這話的戰鬥可以說是非常簡單，而且在某程度上是讓玩者得到更多支援的一話，因為在這話之中，玩者可以得到一部威力強大的機體「夜鶯」，而且亦可以說得之前已說得過一次的賈圖，方法便是順序用戈奧和古華多羅向賈圖說得，成功的話，賈圖和他的機體夜鶯便會立刻加入。

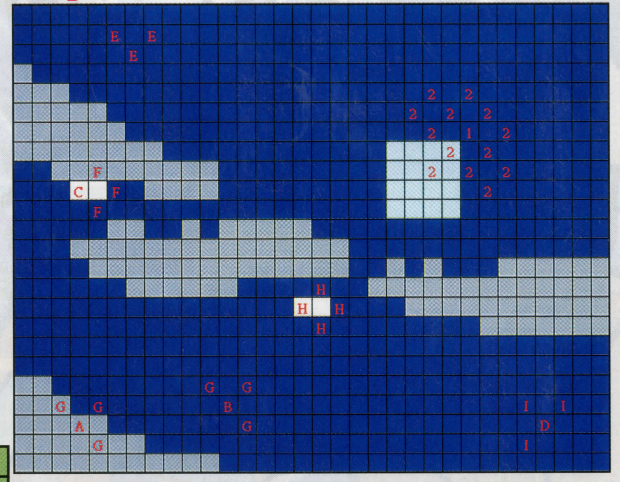
另一方面，在這話之中最難對付的機體也只是在右下方的「自護號」和3部「愛美號」，這兩種機體的能力在於可以作比較遠距離的攻擊，而且由於命中率高，所以是要加以提防的；相反，這話之中的BOSS級人物絲瑪會在最後才移動向玩者攻擊，而且只要利用ZZ高達的地圖砲便可以將她消滅。在這裏最好是在過版之後得取「自護號」。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒・佳林(ラー・カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	嘉比娜・泰娜(ガーベラ・テトラ)	絲瑪(シーマ)	34	11700	1950	2100	1
B	夜鶯(ノイエ・ジール)	賈圖(ガトー)	34	11100	1900	12000	1
C	魔霸(ビグザム)	自護兵(ジオン兵)	30	20800	2700	15000	1
D	自護號(ジオング)	強化兵	30	13200	2150	4200	1
E	嘉比娜・泰娜(ガーベラ・テトラ)	自護兵(ジオン兵)	30	11100	1600	2100	3
F	強人(ギャン)	自護兵(ジオン兵)	30	4400	1200	600	3
G	居勒・德加(ギラ・ドーガ)	自護兵(ジオン兵)	30	6400	2100	3500	6
H	維路・維羅(ヴァル・ヴァロ)	自護兵(ジオン兵)	30	13200	2450	4000	4
I	愛美號(エルメス)	強化兵	30	10700	1850	4800	3



宇宙空間　殖民星
暗礁空域　地球

第23話「SILENT VOICE」(サイレント・ヴォイス)[アクシズ]

取得之機體：卡碧尼MK II(成功說得寶兒)
取得之強化部件：混合裝甲
隨機取得的強化部件/ 物品：沙煞比(機體)(第1選擇)；哈曼號(機體)(第2選擇)；對BEAM COATING(第3選擇)；哈曼號(機體)(第4選擇)

嘩！真是人強馬壯(敵人)，一眼看下去，差不多所有敵人也是「有頭有面」的，而且有的更加有二回行動的能力，這是玩者要非常心的，萬一預計失準的話，必定會慘死當場。

首先，這話之中最難對付的敵人當然是新自護軍的統師「哈曼・嘉」，他的白色卡碧尼有着40000的HP，只有利用巨大機械人(例如是「泰坦3」、「新三一萬能俠」等)才可以令這卡碧尼受傷害，而且，記着一定要使用「必中」，否則一定會打不中她。

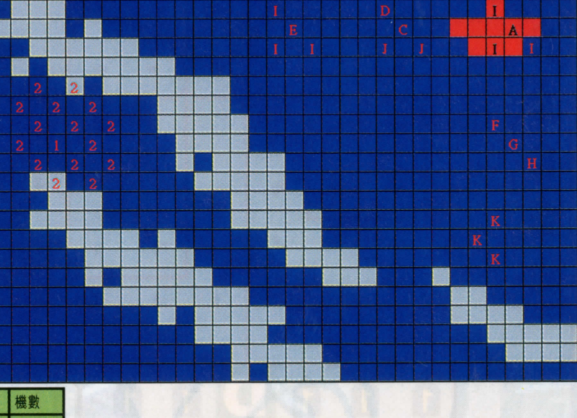
這話另一個重點便是在版圖之上有不少「貴價機體」，不過亦由於太多，玩者要多利用有地圖砲和有幸運的人物和機體作出攻擊，而比較理想的人選便是捷度和他的ZZ高達；而且捷度更加要在這裏說得寶兒，這樣便可以得到一個強勁人物和卡碧尼MK II。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒・佳林(ライ・カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選15機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	卡碧尼(キュベレイ)	哈曼・嘉(ハマーン・カーン)	37	40000	2700	16000	1
B	京麥古(ゲーマルク)	依莉亞(イリア)	36	16000	2500	8000	1
C	渣古III(ザクIII)	馬士文(マシュマー)	36	13000	2000	6000	1
D	多歷臣(ドライセン)	哥頓(ゴットン)	35	7000	2000	2500	1
E	達希魯夫(ドーベンウルフ)	拉根(ラカン)	37	12000	2100	7800	1
F	卡碧尼MK II(キュベレイMK II)	寶兒(プル)	35	4400	1500	2000	1
G	巴奧[MS](バウ)	古利明(グレミー)	36	7900	1950	2800	1
H	卡碧尼MK II(キュベレイMK II)	寶露絲(プルツー)	35	7400	1500	2000	1
I	達希魯夫(ドーベンウルフ)	自護兵(ジオン兵)	32	12000	2100	7800	6
J	多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	32	7000	1900	2500	6
K	哈曼號(ハンマ・ハンマ)	自護兵(ジオン兵)	32	10900	1900	5500	3



宇宙空間
暗礁空域
宇宙空間

第24話 「刻之淚」[グリプスII]

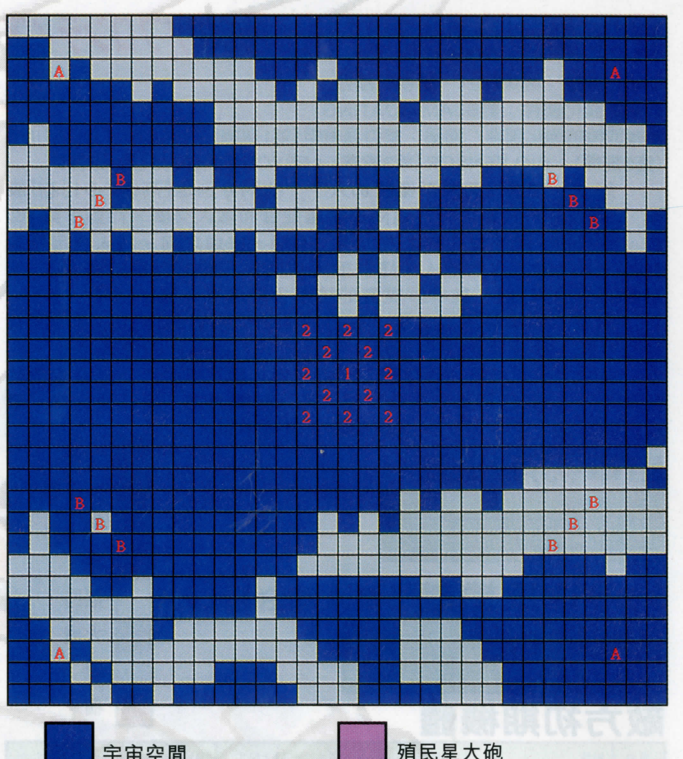
取得之機體：貝鐸(成功說得露莎美)
取得之強化部件：回復器、燃料倉

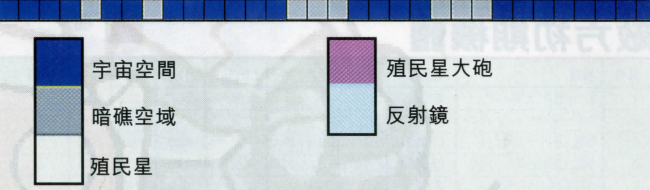
隨機取得的強化部件／物品：高性能雷達(第1選擇)；混合裝甲(第2選擇)；PSYCHO FRAME(第3選擇)；米洛夫斯基粒子糟(第4選擇)

這實在是不易對付的一話，因為在這裏的敵人亦是相當難纏的，首先是在這裏的敵人之中，最強的當然是由斯洛哥所駕駛的THE・O，和之前的哈曼・嘉一樣，有着相當高的實力，不過，他是不會主動移動出來向玩者攻擊的。

而在戰鬥之中，敵人的配置全是在右方大或是右下方，所以玩者應向下移動，然後沿着左邊的暗礁空域向敵人發動攻擊，這是最安全的方法，除了可以利用暗礁的地利之外，亦可以避免敵人一次過的湧上來攻擊，實在是一舉兩得。

在這話之中，嘉美尤是可以説得駕駛重高達MK II的露莎美，成功的話，重高達MK II便會自爆，而在過版之後，露莎美便會和機體貝鐸一同加入。





自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒・佳林(ライ・カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選15機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	THE・O(ジ・O)	斯洛哥(シロッコ)	37	22000	2700	26000	1
B	柏拉狄尼(パラスアテネ)	莎娜(サラ)	34	8600	2250	2400	1
C	漢布拉比[MS](ハンブラビ)	逸札(ヤザン)	32	6900	2150	1000	1
D	重高達MK II(サイコガンダムMK II)	露莎美(ロザミア)	36	22400	3000	12000	1
E	多哥斯基亞(ドゴスギア)	法斯古(バスク)	35	37000	3000	15500	1
F	貝鐸[MS](バウンドドック)	尊尼(ジェリド)	36	8500	2000	5000	1
G	貝鐸[MS](バウンドドック)	瑪雅(マウアー)	36	8500	2000	5000	1
H	柏拉狄尼(パラスアテネ)	泰坦斯兵(ティターンズ兵)	32	8400	2100	2400	6
I	漢布拉比[MS](ハンブラビ)	泰坦斯兵(ティターンズ兵)	32	6500	1850	1000	6
J	貝鐸[MS](バウンドドック)	泰坦斯兵(ティターンズ兵)	32	7500	1500	5000	1
K	貝鐸[MA](バウンドドック)	泰坦斯兵(ティターンズ兵)	32	7500	1600	5000	3

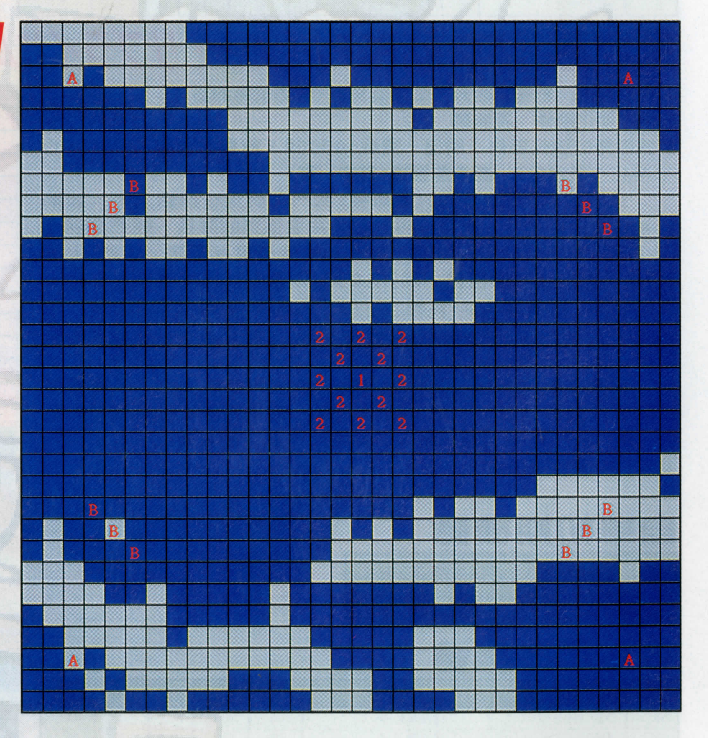
第25話 「首謀者之影」[アステロイドベルト]

取得之機體：NIL
取得之強化部件：BIO SENSOR
隨機取得的強化部件／物品：資金50000(第1選擇)；資金20000(第2選擇)；資金10000(第3選擇)；資金5000(第4選擇)

這話的戰鬥其實不算是太過激烈的，因為敵人的實力其實不是太過高，而自軍的出現位置便是在版圖的正中央，所以看似非常不利，不過這只是假像，因為在這場戰鬥之中，玩者是要採取「守株待兔」的戰術。

一開始之時，玩者要留在原地，讓那些「艾亞」自動送上門，在第3回合開始，在4個角位的「基路斯魯根」亦會開始出動。只要敵人的數少於5部的話，敵人的增援便會出現，他們的位置是在自軍的左右兩邊，右邊是重戰機(有地圖砲的)；左邊是機動戰士(有浮游圓錐砲的)，最好可以同時向兩邊發動攻擊！

最後，在上方出現的便是這次事故(以整個故事而言)的幕後黑手——「東・札沙」，究竟他的真正目的是甚麼呢？不論如何，只要用上魂的「浮游圓錐砲」，便可以輕易的將他打倒。



宇宙空間
暗礁空域

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒・佳林(ライ・カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選12機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	基路斯魯根(ギルギルガン)	???	32	15000	1400	18000	4
B	艾亞(アイアイ)	人工知能	32	3800	1600	500	12

敵方增援機體(敵方機體剩下5部或以下時)

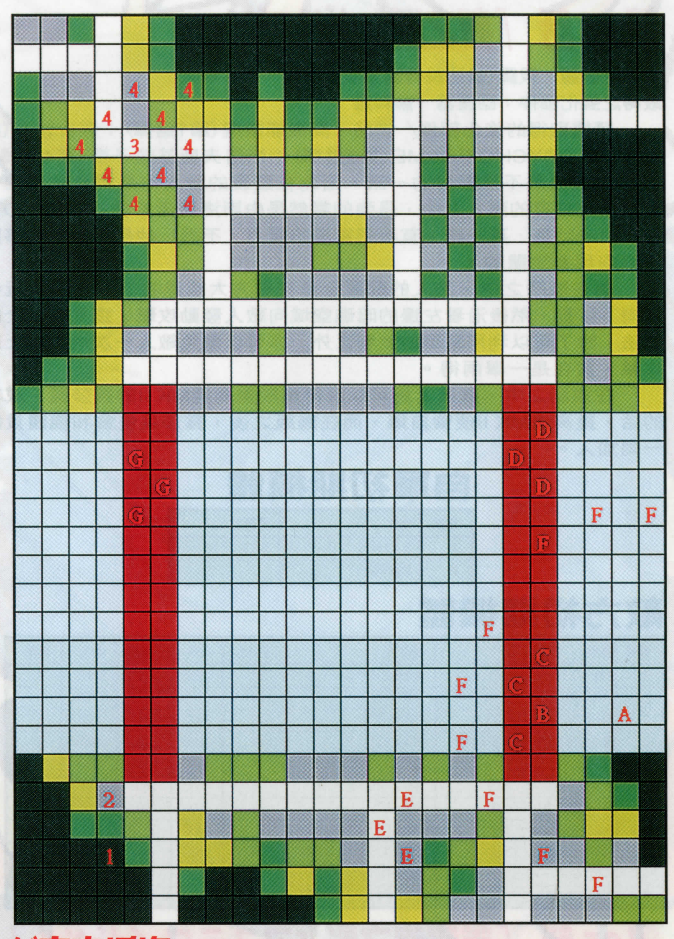
編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
C	東・札沙(ドン・ザウサー)	東・札沙(ドン・ザウサー)	36	38000	2800	20000	1
D	乍德・居勒(ヤクト・ドーガ)	強化兵	32	7800	2100	3200	3
E	卡碧尼MK II(キュベレイMK II)	強化兵	32	7400	1500	2000	2
F	寶爵(バッシュ)	普西頓兵(ポセイダル兵)	32	7000	1700	3400	3
G	骷髏山宮殿(カルバリーテンプル)	普西頓兵(ポセイダル兵)	32	7000	1900	2500	2

第26話 「在光風之中」(光る風の中)[フロンティアI]

取得之機體：高達F-91、維拿・基娜
取得之強化部件：對BEAM COATING
隨機取得的強化部件/ 物品：蔡百涵裝甲(第1選擇)；MAGNET COATING(第2選擇)；BIO SENSOR(第3選擇)；PSYCHO FRAME(第4選擇)

好！一次過又有兩部機體加入了，他們分別是「高達F-91」和「維拿・基娜」，一開始之時，這兩部機體便會和敵人交戰，而到了第4回合，自軍的成員便會在左上方出現，不過，在這之前，二人一定要先對付向着他們衝來的敵人，這些敵人包括前方的3部「多拉斯」和在橋上的3部「沙賓度」，其中沙賓度的防禦力相當高，要小心！

當自軍的增援出現之後，在拉夫列西亞附近的「巴古」便會開始發動攻擊，援軍要盡快向下移，以免在下方的同伴因彈盡而亡。此外，這話之中的拉夫列西亞實在強得過份，除了本身有防光線攻擊的裝置之外，其2回行動亦是會令玩者陷入苦戰之中，為減輕損傷，最好速戰速決，利用新三一萬能俠盡快將他消滅。



平原
一本杉
林
森
道路
大廈
鏡
橋

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	高達F-91(ガンダムF-91)	西布頓
2	維拿・基娜(ビギナ・ギナ)	茜茜莉

自軍增援機體(第4回合)

編號	機體	駕駛者
3	勒・佳林(ライ・カイラム)	布拉度(ブライト)
4	自選10機	

敵方初期機體

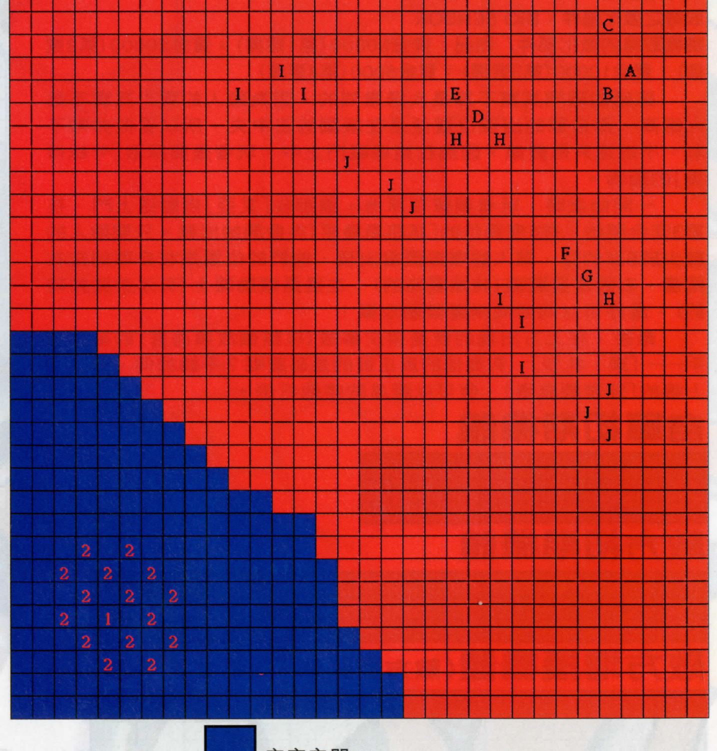
編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	拉夫列西亞(ラフレシア)	鐵面具(カロッゾ)	37	39000	2900	18500	1
B	狄蘭・遜(デナン・ゾン)	莎碧尼(ザビーネ)	36	7100	2050	2000	1
C	狄蘭・遜(デナン・ゾン)	CROSS BONE兵(クロスボーン兵)	32	6500	1600	2000	3
D	維拿・基娜(ビギナ・ギナ)	CROSS BONE兵(クロスボーン兵)	32	7600	1600	2700	3
E	多拉斯[MS](トーラス)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	32	4600	1700	1700	3
F	巴古(バグ)	人工知能	32	3000	800	2500	9
G	沙賓度(サーペント)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	32	7300	2100	3000	3

第27話 「NO REPLY」(ノー・リプライ)[ムゲ宇宙近海]

取得之機體：骷髏山宮殿、亞修羅宮殿(成功說得的話……)
取得之強化部件：花狄瑪
隨機取得的強化部件/ 物品：資金100000、超級推進器、PSYCHO FRAME、超合金Z、高性能雷達(其中一種)

這話的戰鬥是純碎的《重戰機》私鬥，而且在這話之中，如果玩者處理得當的話，便可以得到另外兩名強勁的隊員，他們分別是「古華遜」和「桀布尼」，不過，要成功得他們實在不易，因為「古華遜」是身處右上角的位置，而「桀布尼」則會主動向玩者進攻，至於說得方法，玩者要先以「達巴」前往將「古華遜」說得，成功之後，便要順序以「古華遜」和「達巴」說得「桀布尼」，這樣便可以得到兩名新同伴了。

而真正戰鬥方面，為了令「達巴」能順利完成任務，玩者要將所有的隊員移到右方，敵人的正下方，這樣便可以引開所有的敵人，讓「達巴」能順利通過敵人的陣地，不過，記着要忍一忍手，不要向「桀布尼」還擊。



宇宙空間
ムゲ宇宙

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒・佳林(ライ・カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選15機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	沙捷・奧柏斯(サージェ・オーバス)	基華札(ギワザ)	38	45000	3500	18000	1
B	奧津(オージェ)	尼爾(ネイ)	38	11000	2000	8500	1
C	骷髏山宮殿(カルバリーテンプル)	古華遜(クワサン)	34	5700	2100	2500	1
D	亞修羅宮殿(アシュラ・テンプル)	桀布尼(ギャブレット)	37	8200	1850	5000	1
E	寶爵(バッシュ)	哈撒(ハッシャ)	36	5300	2000	3200	1
F	寶爵(バッシュ)	晏頓(アントン)	37	7400	2000	3200	1
G	寶爵(バッシュ)	希基拉(ヘッケラー)	37	7400	2000	3200	1
H	寶爵(バッシュ)	普西頓兵(ポセイダル兵)	34	7200	1850	3200	4
I	古拉亞(グライア)	普西頓兵(ポセイダル兵)	34	6800	1600	900	6
J	艾侖(アローン)	普西頓兵(ポセイダル兵)	34	5800	1500	1200	6

SENCE SIX　ベンタゴナワールド編

第28話 FIRST　第29話 FREE　第30話 FREE　第31話 FINAL

第28話 「艾莉嘉的敘事曲」(エリカのバラード)[小バーム內部]

取得之機體：真．三一萬能俠、機械戰士桑力凱撒、機械戰士基美利亞
取得之強化部件：燃料倉S
隨機取得的強化部件／物品：PSYCHO FRAME、BIO SENSOR、新超合金Z、超合金Z、超級推進器(其中一種)

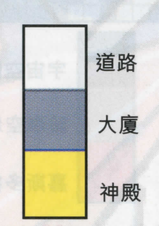
在這話之中，玩者要對付的是巴姆星的敵人，而且這次的戰場便是他們的前線基地「小巴姆」，至於敵人方面，在前段出現的大多也是機械獸，所以攻擊力也是相當的強，而且大多為「有錢之徒」，所以，記着要利用「幸運」來收拾他們。

而在這話之中會有兩個新人物加入隆巴納隊，他們便是艾莉嘉的哥哥「尼狄路」和他的部下「艾沙姆」，其實在之前也說過一次，如果玩者在之前曾用龍崎一矢說得過「尼狄路」的話，在這裏他們二人便會加入，而且更是帶同「機械戰士桑力凱撒」和「機械戰士基美利亞」一同加盟，令自軍的實力大大增加。此外，在第4回合敵方的增援之中，在下方的寶爵是會發射地圖砲的，玩者一定要小心！

最後一提，如果大家在開始這話之前累積的TURN數不超過250的話，便可以取得「真．三一萬能俠」！

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒．佳林(ライ．カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選12機	



自軍增援機體(第1回合)

編號	機體	駕駛者
3	機械戰士桑力凱撒	尼狄路
4	機械戰士基美利亞	艾沙姆

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	戈布蘭(コブラード)	奧班大元師(オルバン大元師)	40	45000	3000	30000	1
B	機械戰士基美利亞(メカ戰士ギメリア)	人工知能	36	15000	2200	15000	3
C	機械戰士桑力凱撒(メカ戰士ゾンネカイザー)	人工知能	36	13000	1900	10000	6
D	戰鬥機械人泰利(戰鬥ロボダリ)	人工知能	36	7800	1400	2000	6

敵方增援機體(第4回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
E	亞修羅宮殿(アシュラ．テンプル)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	36	9000	1900	5000	2
F	艾多魯(アトール)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	36	9000	1900	4800	3
G	骷髏山宮殿(カルバリーテンプル)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	36	6800	1800	2500	3
H	寶爵(バッシュ)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	36	7000	1700	3200	3

第29話 「自護之血」(ジオンの血)[二重太陽サンズ近海]

取得之機體：京麥煞、α．亞索隆、乍德．居勒
取得之強化部件：PSYCHO FRAME
隨機取得的強化部件／物品：乍德．居勒(機體)(第1選擇)；奧津(機體)(第2選擇)

在這話的戰鬥之中，自軍又是在中間的位置，不過，這次的敵人便比上次的來得更強悍，所以在這裏玩者要主動出擊，連戰艦在內的14機要先兵分三路，先進攻在左上、左下及右上方的敵人，因為右下的敵人是不會主動出擊的，除非玩者的機體進入他們的射程範圍。

而在這話之中可以說得的敵人共有二人，他們分別是駕駛α．亞索隆的「姬絲」和駕駛京麥煞的「寶露絲」，說得「姬絲」比較簡單，只要亞寶一到達她身邊便可以說得成功；而「寶露絲」則要順序由捷度和寶兒說得才可，次序絕不可倒轉。

在這話之中最難對付的可算是由古利明駕駛的「京麥煞」，這機的浮游圓錐砲是有8格的攻擊距離，所以最好在一部或以上有圓錐砲的MS身上裝上「高性能雷達」。

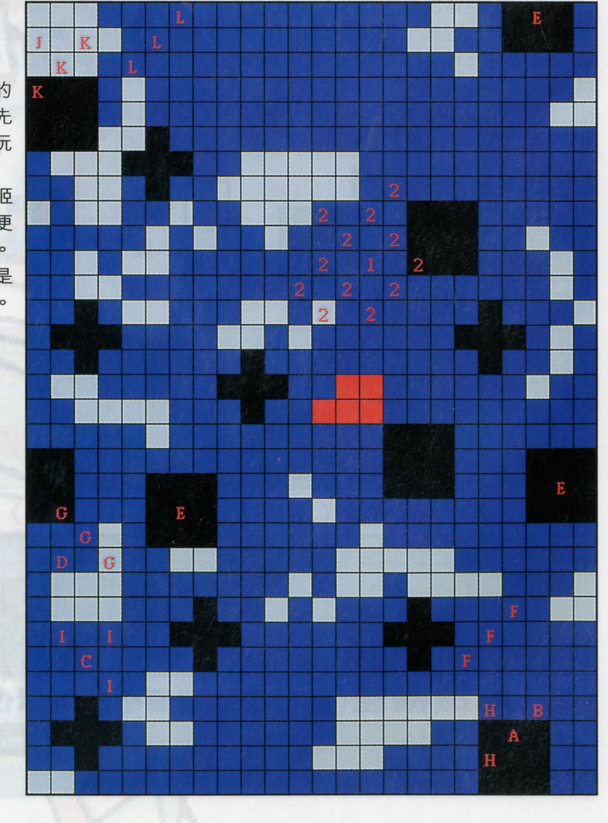
自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒．佳林(ライ．カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選13機	

宇宙空間
暗礁空域
殞石
二重太陽サンズ

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	京麥煞(クイン．マンサ)	古利明(グレミー)	43	41200	2850	13500	1
B	京麥煞(クイン．マンサ)	寶露絲(プルツー)	41	9400	2000	13500	1
C	乍德．居勒(ヤクト．ドーガ)	桀尼(ギュネイ)	42	8200	2350	3200	1
D	α．亞索隆(α．アジール)	姬絲(クェス)	41	12200	2450	32000	1
E	居勒．德加(ヤクト．ドーガ)	強化兵	38	7400	1900	3200	3
F	京麥古(ゲーマルク)	強化兵	38	16600	2800	8000	3
G	卡碧尼MK II(キュベレイMK II)	強化兵	38	7800	1700	2000	3
H	巴奧[MS](バウ)	自護兵(ジオン兵)	38	7300	1600	2800	2
I	居勒．德加(ギラ．ドーガ)	自護兵(ジオン兵)	38	5600	1600	3500	3
J	奧津(オージェ)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	38	10600	1800	8500	1
K	亞修羅宮殿(アシュラ．テンプル)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	38	7600	1500	5000	3
L	寶爵(バッシュ)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	38	7000	1700	3200	3



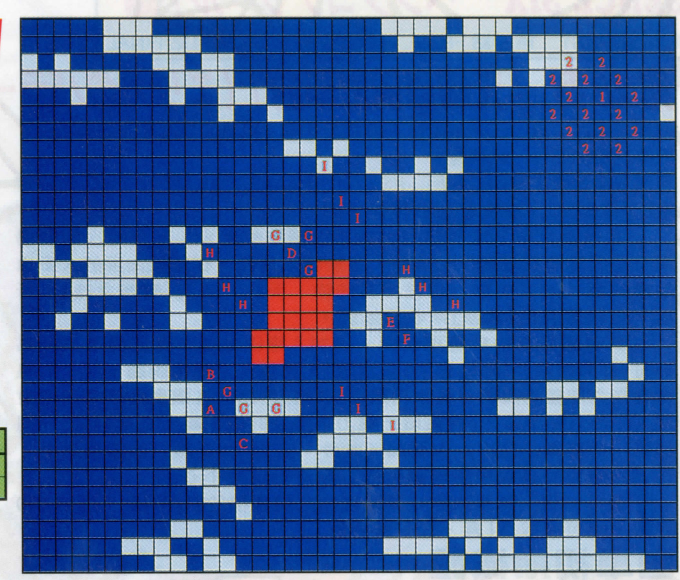
第30話 「流浪者‧基華札」(ピカレスク‧ギワザ)[ガストガル直上]

取得之機體：亞修羅宮殿
取得之強化部件：混合裝甲
隨機取得的強化部件/ 物品：對BEAM COATING(第1選擇)；PSYCHO FRAME(第2選擇)

想不到了這樣後期的話數之中仍有同伴可以加入的，那便是在敵方陣中的「夫蘭度」，只要順序用「艾姆」和「達巴」說得他便可以令他加入。

而說到真正的戰鬥，在這話之中最要注意的是如何「賺錢」，因為在這話之中出現的《重戰機》機體，除了「骷髏山宮殿」和「寶爵」之外，其他的機體的資金也有4000至5000，所以如果全部用「幸運」來消滅的話，便可以得到非常多的金錢。

最後要一提的便是敵方的最強機體(其實是最高HP才對)，這部「沙捷‧奧柏斯」的戰鬥力其實只是一般而已，反而，在消滅他之時要非常小心，如果是利用遠距離攻擊的話，便沒有大問題，不過如果是利用近攻擊(距離一格)的話，便一定要用上「閃光」，否則便會和他「同歸於盡」。



宇宙空間
暗礁空域
嘉斯多魯星

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒‧佳林(ライ‧カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選15機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	沙捷‧奧柏斯(サージェ‧オーパス)	基華札(ギワザ)	43	46000	4000	18000	1
B	奧津(オージェ)	尼爾(ネイ)	43	11000	2000	8500	1
C	亞修羅宮殿(アシュラ‧テンプル)	法蘭度(フラント)	42	8000	1700	5000	1
D	艾多魯V(アトールV)	瑪夫(マフ)	43	13200	2150	5000	1
E	亞修羅宮殿(アシュラ‧テンプル)	晏頓(アントン)	42	9000	1900	5000	1
F	亞修羅宮殿(アシュラ‧テンプル)	希基拉(ヘッケラー)	42	9000	1900	5000	1
G	艾多魯(アトール)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	38	9000	1900	4800	6
H	骷髏山宮殿(カルバリーテンプル)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	38	7000	1900	2500	6
I	寶爵(バッシュ)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	38	7000	1700	3200	6

第31話 「DREAMERS AGAIN」(ドリーマーズ‧アゲン)[ガストガル首都‧スヴェート]

取得之機體：NIL
取得之強化部件：燃料倉S
隨機取得的強化部件/ 物品：V-up UNIT、高性能雷達、PSYCHO FRAME、新超合金Z、對BEAM COATING(其中一種)

這話的戰鬥是異常的激烈，首先，在這話之中，大家可以利用在上一話之中說得的「法蘭度」向「普西頓」進行說得，不過，就算成功也不能令她入隊，大家依然要將她消滅。

這話的另一個重點是在擊倒普西頓的「奧捷」之後，真正的黑手——亞曼達拉便會出現，他所駕駛的依然是「奧捷」，不過，如果最後只剩下普西頓一人的話，消滅她之後便會立刻過版，所以，要打亞曼達拉的話，便要留一個活口，待普西頓死後的1個回合，亞曼達拉出現後便可以將餘下的敵人消滅。

在戰鬥之初，大家要小心「艾多魯V」的超強裝甲，這會令自軍損耗非常多的武器及EN，大家要小心的分配攻擊次序。

道路
大廈
普西頓像
海

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒‧佳林(ライ‧カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選16機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	奧捷(オージ)	普西頓(ポセイダル)	44	29000	2800	23000	1
B	奧津(オージェ)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	40	6000	1200	8500	2
C	艾多魯(アトール)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	40	9000	1900	4800	2
D	骷髏山宮殿(カルバリーテンプル)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	40	7000	1900	2500	4
E	亞修羅宮殿(アシュラ‧テンプル)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	40	8000	1700	5000	4
F	艾多魯V(アトールV)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	40	12600	1800	5000	4

敵方增援機體(敵方機體餘下9部時)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
G	卡碧尼MK II(キュベレイMK II)	強化兵	40	8000	1850	2000	2
H	渣古III(ザクIII)	強化兵	45	13000	2000	6000	4
I	戰鬥機械人泰利(戰鬥ロボダリ)	人工知能+	40	7200	1100	2000	2
J	機械戰士桑力凱撒(メカ戰士ゾンネカイザー)	人工知能+	40	12400	1600	10000	2
K	機械戰士基美利亞(メカ戰士ギメリア)	人工知能+	40	14400	1900	15000	1

敵方增援機體(普西頓被擊倒後的同樣位置)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
L	奧捷(オージ)	亞曼達拉(アマンダラ)	44	29600	3100	23000	1
M	奧津(オージェ)	普西頓親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)	40	6000	1200	8500	4

LAST SENCE アクシズ…最終決戰

第32話 FIRST　第33話 FNAL

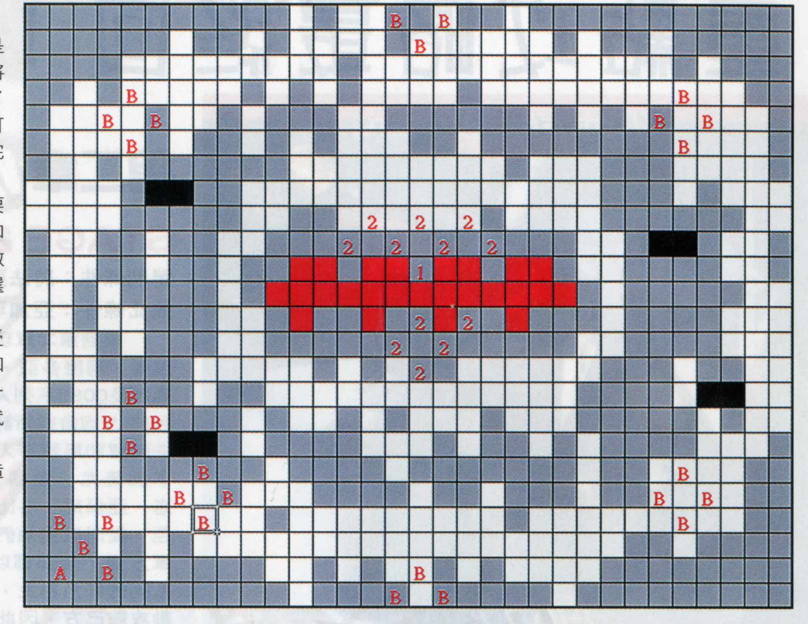
第32話 「哥洛斯」(コロス)[地球近海・アクシズ]

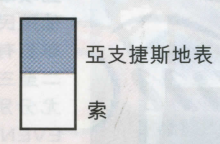
取得之機體：NIL
取得之強化部件：花狄瑪

這話的戰鬥真是非常簡單，而目的亦只有一個，便是要阻止亞古捷斯墮向地球，不過，在這裏的戰鬥目的是要將所有的敵人消滅，之不過，敵人的機種只有一款，而且除了「哥洛斯」駕駛的一部之外，其他的HP也只有4000而已，可以說是敵人之中HP最少的一種，所以這樣戰鬥是非常易完結的。

在中間的4個「核脈沖引擎」是不能直接通過的，一定要繞道通過，連飛行機體也不例外。另外一點是要注意的，如果大家使用的武器的破壞力不超過3500的話，就算擊中敵人也會便成為「最低消費」(只扣10 HP)，所以，要好好的選擇武器啊！

在這場戰鬥結束之後，亞古捷斯的衝力使眾人也抵受不了，所以隆巴納隊一眾便進入亞古捷斯的內部，這亦是和最後的敵人「東．札沙」決戰的時候……為了要應付最後一戰，大家亦要為自己的部隊準備一下，而最重要的當然是武器一環，而改造的重點是一些主力機體，例如是「圓錐砲」，應改造至攻擊力有3500左右；而ZZ高達的地圖砲便應改造至8～10段；最後，便是「真．三一萬能俠」和「斷空我」、「泰坦3」等機體，其最大技也應作7段或以上的改造。







自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒．佳林(ライ．カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選12機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	艾亞(アイアイ)	哥洛斯(コロス)	46	30000	2400	10000	1
B	艾亞(アイアイ)	人工知能+	42	4000	1700	500	30

第33話 「超級機械人大戰」(スーパーロボット大戰)[アクシズ內部]

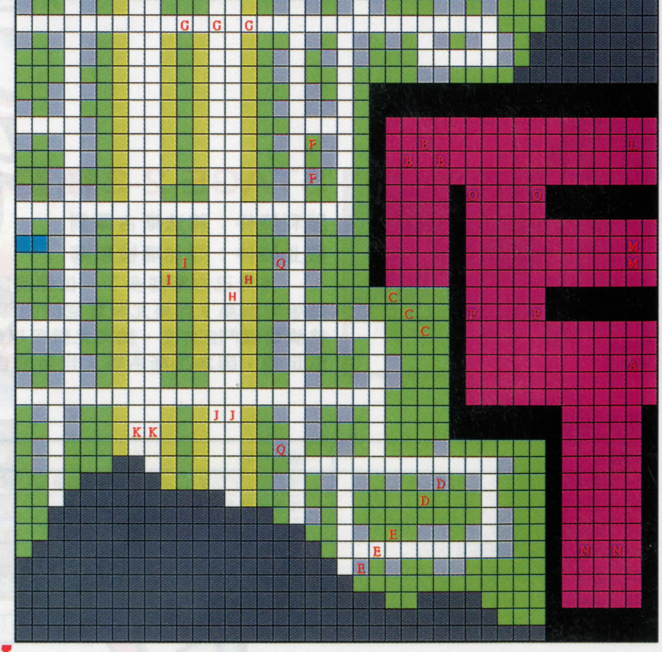
在這話之中，大家可以做的事可以說是不多了，因為時間只有20個回合，這話的目標是在20回合之內將最後BOSS「東．札沙」擊倒，不過，在途中會受到非常多敵人的阻礙，玩者記着不要在這裏動用任何的精神指令，事關這些精神指令是要用來對付「東．札沙」的。而因為時間只有20回合，所以要盡量避免戰鬥，這是最先決的條件，如果是逃避不了才免為其難的稍作戰鬥。

因為前面已經儲夠了精神指令，所以一進入射程範圍，便要向「東．札沙」發動攻擊，不過由於「東．札沙」的攻擊射程達至13格之遠，所以不論自軍有甚麼「圓錐砲」也是沒有任何好處的，最好還是用「閃避」、「必中」，又或者是「見切」等精神指令比較實際。

戰鬥結束之後……宇宙又再一次回復和平，而眾人亦各有着自己的歸宿所，有的留在宇宙之中，有的回到地球之上，有的回到自己應有的世界之中……



床
一本杉
平原



自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	勒．佳林(ライ．カイラム)	布拉度(ブライト)
2	自選17機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	東．札沙(ドン．ザウサー)	東．札沙(ドン．ザウサー)	48	40000	4100	20000	1
B	亞修羅宮殿(アシュラ．テンプル)	人工知能改	44	8000	1700	5000	3
C	乍德．居勒(ヤクト．ドーガ)	人工知能改	44	8000	2200	3200	3
D	瑞宏士(ズワァース)	人工知能改	44	8200	1900	2500	2
E	基路狄(ギルディーン)	人工知能改	44	8600	1950	1500	3
F	機械恐龍載爾(メカザウルス．ダイ)	人工知能改	44	13200	1850	7800	2
G	沙賓度(サーペント)	人工知能改	44	7500	2250	3000	3
H	機械戰士桑力凱撒(メカ戰士ゾンネカイザー)	人工知能改	44	13000	1900	10000	2
I	機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	人工知能改	44	8000	2300	4000	2
J	機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能改	44	7500	1300	2500	2
K	煞加安(ザンガイオン)	人工知能改	44	8000	1900	2500	2

敵方增援機體（敵方機體餘下13部時）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
L	奧捷(オージ)	人工知能改	44	29000	2800	23000	1
M	機械戰士基美利亞(メカ戰士ギメリア)	人工知能改	44	15200	2350	15000	2
N	京麥然(クイン．マンサ)	人工知能改	44	41000	2700	23500	2
O	拉夫列西亞(ラフレシア)	人工知能改	44	38000	2400	18500	2
P	偽斷空我(偽ダンクーガ)	人工知能改	44	17000	2300	5300	2
Q	超級利布拉根(ハイパーレプラカーン)	人工知能改	44	22000	2300	10000	2

FIN

TEXT BY機動戰士MS

SD高達EMOTIONAL JAM

重點攻略最終回！！





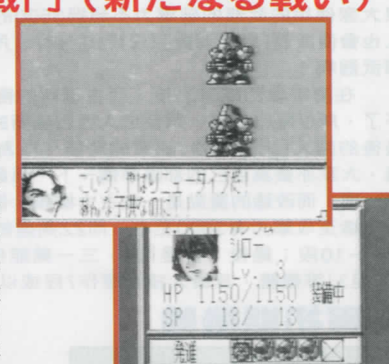
第二章

STAGE 2-1 新的戰鬥（新たなる戦い）

勝利條件：將法斯古擊倒

敗北條件：亞加瑪被擊落

來到第二章玩者除了斯羅、山達斯、阿歷多亞、米奇、加蓮、古莉絲及0083系列人物之外，其他角色的LV均會從新計算，而且更會失去阿寶和馬茜等人，幸好隊中增加了加美尤、愛瑪、希基、古華多洛、亞保尼、洛比度和艾美尼等角色，從而填補他們的位置。至於敵軍方面，全部都以「Z GUNDAM」系列的奸角為主，由於他們會很主動攻擊己方，因此盡量不要佔地其他殖民衛星，駐守大本營就可以，等到有單獨的敵艦接近時，立時以二至三艘戰艦圍攻，在戰鬥中加美尤分別能與尊尼和拉娜發生特殊EVENT，總其3次之多，而愛瑪也能與法斯古產生對話事件。



敵方駕駛員名單

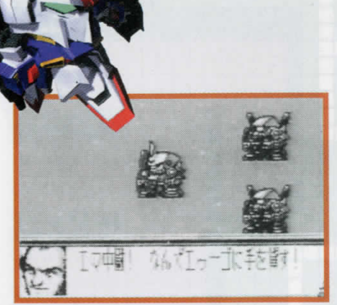
A＝沙瑪格（ジャマイカン）	LV 15
B＝拉娜（ライラ）	LV 20
C＝尊尼（ジェリド）	LV 18
D＝法斯古（バスク）	LV 16
E＝格倫哥（カクリコン）	LV 18

己方部隊名單

駕駛員	機種	成長率
布拉度（ブライト）	亞加瑪（アーガマ）	A
加美尤（カミーユ）	高達2號（ガンダムMK-II）	S
愛瑪（エマ）	高達2號（ガンダムMK-II）	C
希基（ヘンケン）	拉達殊號（ラーディッシュ）	A
古華多洛（クワトロ）	力奇戴亞斯（リックディアス）	B
亞保尼（アポリー）	力奇戴亞斯（リックディアス）	D
洛比度（ロベルト）	力奇戴亞斯（リックディアス）	D
艾美尼（エマリー）	沙拉美斯（サラミス）	C

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
阿力基利亞（アレキサンドリア）	加魯巴迪β（ガルバルディβ）×2、高渣古（ハイザック）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	加魯巴迪β（ガルバルディβ）×2、高渣古（ハイザック）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	高渣古（ハイザック）×4
阿力基利亞（アレキサンドリア）	高渣古（ハイザック）×4
阿力基利亞（アレキサンドリア）（A）	加魯巴迪β（ガルバルディβ）×4（B/ C）
多哥斯基亞（ドゴスギア）（D）	瑪拉沙（マラサイ）（E）、高渣古（ハイザック）×4



STAGE 2-2 衛星２號的危機（サイド２の危機）

勝利條件：將法斯古擊倒

敗北條件：亞加瑪被擊落

首先己方軍隊多了一位機師阿花，她會被列入與加美尤同隊，古華多羅則會改用「百式」作出擊機體。這版可謂為了加美尤和尊尼的因怨而延續，加美尤與尊尼戰鬥4次時，瑪亞會跟足原著般戰死，而當愛瑪與格倫哥戰鬥2次後，加美尤就可以與格倫哥發生對話事件。在戰略方面，基本上只要佔領左下方的殖民衛星就足夠，因為法斯古等人均會獨自「送上門」，所以可不用急於進攻，只是站在衛星裏便可以了。

敵方駕駛員名單

A＝沙瑪格（ジャマイカン）	LV 17
B＝法斯古（バスク）	LV 18
C＝尊尼（ジェリド）	LV 20
D＝瑪亞（マウアー）	LV 20
E＝格倫哥（カクリコン）	LV 20

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
阿力基利亞（アレキサンドリア）	瑪拉沙（マラサイ）×2、加魯巴迪β（ガルバルディβ）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	加魯巴迪β（ガルバルディβ）×4
阿力基利亞（アレキサンドリア）	高渣古（ハイザック）×4
阿力基利亞（アレキサンドリア）	高渣古（ハイザック）×4
阿力基利亞（アレキサンドリア）	瑪拉沙（マラサイ）×2、高渣古（ハイザック）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）（A）	瑪拉沙（マラサイ）×4
多哥斯基亞（ドゴスギア）（B）	加保尼（ガブスレイ）×2（C/ D）、瑪拉沙（マラサイ）（E）、高渣古（ハイザック）×2

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
阿花（ファ）	密達斯（メタス）	B

STAGE 2-3 查布羅之風（ジャブローの風）





勝利條件：將捷巴羅夫擊倒

敗北條件：亞加瑪被擊落

擁有很高指揮能力的阿寶會在這版中再次登場，他會以駕駛迪殊的姿態，加入古華多羅的部隊之中，首先以右下方的城市為根點，將所有加魯達戰艦擊毀後(不包括有重高達的那艘)，補充好HP便以五對一的方式與最後一艘加魯達戰艦戰鬥，由於對方有一部能吸收光線攻擊的重高達，最好先以加美尤和古華多羅來應付，當然必須利用激光劍攻擊，其他的敵人就交由其他部隊應付，加美尤和科戰鬥時會產生一段對話，共4次之多，當敵人餘下重高達時就應集中火力向它攻擊，成功將其打倒後地圖上只餘下兩艘高速巡洋艦，幸好對方並沒有甚麼強勁的機體，很容易便可幫它「埋單」。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
加魯達(ガルダ)	瑪拉沙(マラサイ)×2、高哥古(ハイザック)×3
加魯達(ガルダ)	高渣古(ハイザック)×5
加魯達(ガルダ)	亞捷曼(アッシマー)(A)、高渣古(ハイザック)×2、基普娜(ギャプラン)(B)、瑪拉沙(マラサイ)
加魯達(ガルダ)	重高達(サイキガンダム)(C)、高渣古(ハイザック)、瑪拉沙(マラサイ)×3
高速巡洋艦	多拉斯(トーラス)×5
高速巡洋艦(D)	加保尼(ガブスレイ)(E)、多拉斯(トーラス)×4

敵方駕駛員名單

A＝保拿(ブラン)	LV 22
B＝露沙美(ロザミア)	LV 20
C＝科(フォウ)	LV 22
D＝捷巴羅夫(ツバロフ)	LV 22
E＝尊尼(ジェリド)	LV 22

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
阿寶(アムロ)	迪殊(ディジェ)	S
阿力(カツ)	雷姆(ネモ)	C

STAGE 2-4 月之攻擊（ムーン・アタック）



勝利條件：將沙瑪格擊倒

敗北條件：亞加瑪被擊落

在這版己方會出現比較古怪的機體，那就是新日本的SHINING GUNDAM(←出自機動武鬥傳G GUNDAM)，而加美尤則會駕駛新機種Z GUNDAM出戰，在敵軍方面，雖然並沒有更強的新機體，但是卻有斯洛哥和日扎，他們的戰力可不少。在戰術方面，由於SHINING GUNDAM隊只有一部機體，所以應該製造一些機體來協助他，令他可帶兵上陣。接着先佔領上方殖民衛星，以其為根點待敵人逐個來進攻，當敵軍餘下朱比多利斯時，就立即全軍向它進攻。若以加美尤與尊尼戰鬥的話，在史多利被擊倒時，尊尼和莎拉均會逃離戰線。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
阿力基利亞(アレキサンドリア)	加魯巴迪β(ガルバルディβ)×4
阿力基利亞(アレキサンドリア)	瑪拉沙(マラサイ)×4
阿力基利亞(アレキサンドリア)	高渣古(ハイザック)×4
阿力基利亞(アレキサンドリア)	高渣古(ハイザック)×4
阿力基利亞(アレキサンドリア)	巴沙姆(バーザム)×4
阿力基利亞(アレキサンドリア)(A)	基普娜(ギャプラン)(B)、巴沙姆(バーザム)×3
高速巡洋艦	希魯哥II(ビルゴII)、多拉斯(トーラス)×4
高速巡洋艦(C)	希魯哥II(ビルゴII)×5
朱比多利斯(ジュピトリス)(D)	加保尼(ガブスレイ)(E)、瑪拉沙(マラサイ)×2(F/ G)

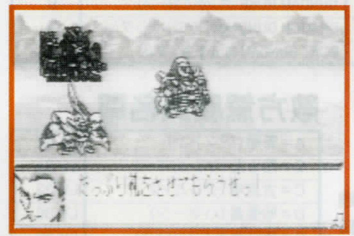
敵方駕駛員名單

A＝沙瑪格(ジャマイカン)	LV 23
B＝日扎(ヤザン)	LV 25
C＝捷巴羅夫(ツバロフ)	LV 22
D＝斯洛哥(シロッコ)	LV 27
E＝尊尼(ジェリド)	LV25
F＝沙娜(サラ)	LV 22
G＝史多利(シドレ)	LV 22

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
蘭斯達(ナスターシャ)	新日本艦(ネオジャパン艦)	A
多蒙(ドモン)	SHINING GUNDAM(シャイニングガンダム)	A

STAGE 2-5 基利曼扎之嵐（キリマンジャロの嵐）





勝利條件：將佐米托夫擊倒

敗北條件：亞加瑪被擊落

這版是一個很古怪的時代，在隊中除有「Z GUNDAM」系列的角色外；還有「G GUNDAM」系列的角色；甚至加插「GUNDAM X」系列，由於有這麼多新的角色加入隊伍，很應該多派他們與敵戰鬥，從而提升他們的能力和水平，同樣在多蒙的部隊中只有自己一部機體，在戰鬥時是非常不便，因此只在開始時製造數部MS給他。至於特殊EVENT方面，加美尤與科的事件會比較重要，只有兩者戰鬥6次(而加美尤在6次戰鬥中作任何攻擊)，在第7次的戰鬥科會戰死(←跟於原著)，其次就是加洛特與Shagia Frost戰鬥時，也會出現4次對話事件。

敵方駕駛員名單

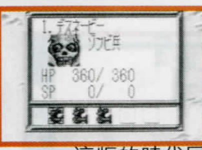
A＝捷巴羅夫(ツバロフ)	LV 22
B＝佐米托夫(ジャミトフ)	LV 22
C＝科(フォウ)	LV 27
D＝尊尼(ジェリド)	LV 25
E＝Shagia Frost(シャギア)	LV 30
F＝Olba Frost(オルバ)	LV 30

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
査米魯(ジャミル)	夫利迪(フリーデン)	D
加洛特(ガロード)	GUNDAM X(ガンダムX)	A
雲捷(ウィッツ)	GUNDAM AIR MASTER(ガンダムエアマスター)	C
洛亞比(ロアビィ)	GUNDAM LEOPARD(ガンダムレオパルド)	C
卡利斯(カリス)	比魯迪哥(ベルティゴ)	A

敵方部隊名單

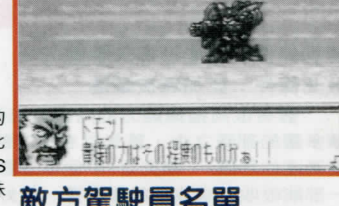
戰艦名	艦內部隊
加魯達(ガルダ)	亞捷曼(アッシマー)、瑪拉沙(マラサイ)×4
加魯達(ガルダ)	亞捷曼(アッシマー)×2、高渣古(ハイザック)×3
加魯達(ガルダ)	瑪拉沙(マラサイ)×5
加魯達(ガルダ)	亞捷曼(アッシマー)、高渣古(ハイザック)×4
加魯達(ガルダ)	瑪拉沙(マラサイ)×4、亞捷曼(アッシマー)
高速巡洋艦	希魯哥II(ビルゴII)×2、多拉斯(トーラス)×3
高速巡洋艦	希魯哥II(ビルゴII)×2、多拉斯(トーラス)×3
高速巡洋艦	希魯哥II(ビルゴII)×2、多拉斯(トーラス)×3
高速巡洋艦(A)	希魯哥II(ビルゴII)×5
多哥斯基亞(ドゴスギア)(B)	重高達(サイコガンダム)(C)、巴亞拿(バイアラン)(D)、希魯哥II(ビルゴII)、GUNDAM VIRSAGO(ガンダムヴァサーゴ)(E)、GUNDAM ASHTARON(ガンダムアシュタロン)(F)



STAGE 2-6 達加魯之日（ダカールの日）

勝利條件：將東方不敗、捷巴羅夫打倒

敗北條件：亞加瑪被擊落



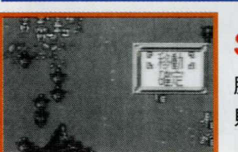
這版的時代同樣是非常古怪，由於己方沒有增加新的隊伍及機體，再加上敵軍有由東方不敗為首的GUNDAM MAX STAR、GUNDAM ROSE、DRAGON GUNDAM和BORT GUNDAM，它們的攻擊力比一般MS強許多，所以比較難以應付，尤其是多蒙所操控的SHINING GUNDAM，必須為它製造數部MS來協助，至於其他部隊則作他的支援，不要令他被擊毀，因為在與東方不敗戰鬥時，他能與各人發生特殊EVENT，而且還有6次之多，幸好所有骷髏兵均有弱，在與他們戰鬥時，不用這麼吃力。

敵方駕駛員名單

A＝尊尼（ジェリド）	LV 27
B＝捷巴羅夫（ツバロフ）	LV 26
C＝東方不敗（マスターアジア）	LV 35
D＝桌波迪（チボデー）	LV 28
E＝佐治（ジョルジュ）	LV 28
F＝蔡蔡斯（サイサイシー）	LV 28
G＝阿魯高（アルゴ）	LV 28

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
加魯達（ガルダ）	亞捷曼（アッシマー）×4
加魯達（ガルダ）	巴亞拿（バイアラン）(A)、亞捷曼（アッシマー）×4
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×2、多拉斯（トーラス）×2
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×2、多拉斯（トーラス）×2
高速巡洋艦(B)	希魯哥II（ビルゴII）×5
武裝扎魯（武装シャトル）	死亡尼比（デスネービー）×5
武裝扎魯（武装シャトル）	死亡柏迪（デスバーディー）×5
武裝扎魯（武装シャトル）	死亡阿美（デスアーミー）×5
武裝扎魯（武装シャトル）	死亡柏迪（デスバーディー）×2、死亡阿美（デスアーミー）×3
武裝扎魯（武装シャトル）	MASTER GUNDAM（マスターガンダム）(C)、GUNDAM MAX STAR（ガンダムマックスター）(D)、GUNDAM ROSE（ガンダムローズ）(E)、DRAGON GUNDAM（ドラゴンガンダム）(R)、BORT GUNDAM（ボルトガンダム）(G)



STAGE 2-7 撒旦之門（ゼダンの門）

勝利條件：將佐米托夫擊倒

敗北條件：亞加瑪被擊落

有看過「Z GUNDAM」的玩者相信對「撒旦之門」絕不陌生，這兒可是集合了泰坦斯的威力，單看看敵軍的數量和出戰角色，已可令你嚇一跳，除此之外，更有哈曼嘉、馬士文和古尼明座陣，幸好他們二人的機體並不強。另外有一點要注意，己方會強制被分成兩邊（左上和右下），由於敵方多攻擊左上方為主，所以應將右下方的部隊立即趕到左上方作支援，從而分擔一下敵方的攻勢。在己方的部隊方面，斯羅的隊伍均會被強行換了駕駛機體（由RX-79→雷姆），因此要加多小心他們的HP，最後這版多以「Z GUNDAM」作舞台，所以大多角色也能與加美尤發生特殊EVENT，尤其是斯洛哥和莎娜。

敵方駕駛員名單

A＝哥頓（ゴットン）	LV 28
B＝馬士文（マシュマー）	LV 32
C＝古尼明（グレミー）	LV 30
D＝哈曼嘉（ハマーン）	LV 35
E＝捷巴羅夫（ツバロフ）	LV 28
F＝沙瑪格（ジャマイカン）	LV 28
G＝日扎（ヤザン）	LV 32
H＝斯洛哥（シロッコ）	LV 35
I＝莎娜（サラ）	LV 30
J＝尼哥（レコア）	LV 30
K＝法古斯（バスク）	LV 30
L＝露莎美（ロザミア）	LV 30
M＝佐米托夫（ジャミトフ）	LV 28
N＝尊尼（ジェリド）	LV 32

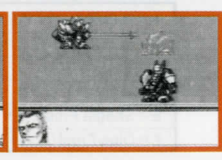
敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
安多拉（エンドラ）	加撒D（ガザD）×4
安多拉（エンドラ）	加撒D（ガザD）×4
安多拉（エンドラ）	加撒D（ガザD）×4
安多拉（エンドラ）	加撒D（ガザD）×4
安多拉（エンドラ）(A)	加魯士丁（カルスJ）(B)、加撒D（ガザD）(C)×4
古華達（グワダン）	卡碧尼（キュベレイ）(D)、加撒D（ガザD）×4
高速巡洋艦(E)	希魯哥II（ビルゴII）×5
阿力基利亞（アレキサンドリア）	瑪拉沙（マラサイ）×2、巴沙姆（バーザム）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）(F)	哈拉比（ハンブラビ）(G)、巴沙姆（バーザム）×2
朱比多利斯（ジュピトリス）(H)	密沙拉（メッサーラ）(I/ J)×2、希魯哥II（ビルゴII）×2
多哥斯基亞（ドゴスギア）(K)	拜多迪（バウンド・ドッグ）(L)、巴沙姆（バーザム）×2、瑪拉沙（マラサイ）×2
多哥斯基亞（ドゴスギア）(M)	巴亞拿（バイアラン）(N)、瑪拉沙（マラサイ）×4

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
桌波迪（チボデー）	GUNDAM MAX STAR（ガンダムマックスター）	B
佐治（ジョルジュ）	GUNDAM ROSE（ガンダムローズ）	B
蔡蔡斯（サイサイシー）	DRAGON GUNDAM（ドラゴンガンダム）	A
阿魯高（アルゴ）	BORT GUNDAM（ボルトガンダム）	C





STAGE 2-8 宇宙之渦（宇宙の渦）

勝利條件：將法斯古擊倒

敗北條件：布拉度被擊倒

己方雖然有捷度加入，但是只觀看敵方的部隊可謂多得有點過份，幸好在這版中分了三大對立的勢力，分別是奧干、泰坦斯及新自護，由於泰坦斯和新自護會打成一團，所以玩者只需向着法斯古的多哥斯基亞攻去，不過在途中會受到斯洛哥的阻攔，因此要特別小心他的攻勢。若以加美尤來迎擊，只要不用任何特殊攻擊的話，在莎娜戰死後斯洛哥和尼哥分別會離開戰場。如果玩者欲提升己方的LV，就應加入泰坦斯和新自護的戰團，但是有一點需要注意，就是會經常被敵方圍攻，必須慎重行事。

敵方駕駛員名單

A＝哥頓（ゴットン）	LV 32
B＝馬士文（マシュマー）	LV 34
C＝古尼明（グレミー）	LV 32
D＝哈曼嘉（ハマーン）	LV 36
E＝捷巴羅夫（ツバロフ）	LV 30
F＝日扎（ヤザン）	LV 33
G＝拉姆沙斯（ラムサス）	LV 28
H＝達奇魯（ダンケル）	LV 28
I＝斯洛哥（シロッコ）	LV 36
J＝莎娜（サラ）	LV 32
K＝尼哥（レコア）	LV 32
L＝法斯古（バスク）	LV 30
M＝露莎美（ロザミア）	LV 34
N＝Shagia Frost（シャギア）	LV 35
O＝Olba Fros（オルバ）	LV 35
P＝佐米托夫（ジャミトフ）	LV 30
Q＝尊尼（ジェリド）	LV 33

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
安多拉（エンドラ）	史沙（ズサ）、加撒D（ガザD）×2
安多拉（エンドラ）	史沙（ズサ）、加撒D（ガザD）×2
安多拉（エンドラ）	加撒D（ガザD）×4、加索姆（ガ・ゾウム）
安多拉（エンドラ）(A)	加魯士丁（カルスJ）(B)、加撒D（ガザD）×4
安多拉（エンドラ）(C)	史沙（ズサ）、加撒D（ガザD）×3
古華達（グワダン）	卡碧尼（キュベレイ）(D)、加索姆（ガ・ゾウム）×2、史沙（ズサ）×2
高速巡洋艦(E)	希魯哥II（ビルゴII）×5
阿力基利亞（アレキサンドリア）	瑪拉沙（マラサイ）×2、高渣古（ハイザック）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	巴沙姆（バーザム）×2、瑪拉沙（マラサイ）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	哈拉比（ハンブラビ）×3(F/ G/ H)
朱比多利斯（ジュピトリス）	鐵奧（ジ・O）(I)、沙曼（ポリノーク・サマーン）(J)、阿迪尼（パラス・アテネ）(K)
多哥斯基亞（ドゴスギア）(L)	重高達2號（サイコガンダムMk-II）(M)、GUNDAM VIRSAGO（ガンダムヴァサーゴ）(N)、GUNDAM ASHTARON（ガンダムアシュタロン）(O)
多哥斯基亞（ドゴスギア）(P)	巴亞拿（バイアラン）(Q)、高渣古（ハイザック）×2、巴沙姆（バーザム）×2

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
小林準（ハヤト）	亞加瑪（アーガマ）	B
捷度（シュドー）	Z GUNDAM（Zガンダム）	S
比查（ビーチャ）	雷姆（ネモ）	B
莫迪（モンド）	雷姆（ネモ）	D
伊來（イーノ）	雷姆（ネモ）	D
艾尼（エル）	雷姆（ネモ）	B



STAGE 2-9 在宇宙中驅馳（宇宙を駆ける）

勝利條件：將斯洛哥打倒

敗北條件：大本營被佔領

這版敵方的艦數冑14艘之多，可是泰坦斯最大的軍隊，己方則沒有增加任何部隊，同樣以上版的人數出現，而且不會再出現三大勢力的鬥爭，即是說玩者必須同時對付這14艘戰艦。在開始時應先製造強勁的機體，配置在一些較弱的隊伍裏，亦由於敵軍太多，不宜主動攻擊，更何況敗北條件是己方大本營被佔領，因此應主力留在大本營處，等待他們逐一進攻，這樣一來除了可以包圍着敵方外，還可以在戰鬥時不這麼吃力，為了能發生特殊EVENT，不要讓愛瑪駕駛SUPER GUNDAM，駕駛GUNDAM Mk-II就好了，然後在不使用任何特殊技術攻擊尼哥，在第4回戰鬥時將她擊倒，就可以觀看加美尤和斯洛哥的特殊EVENT了。

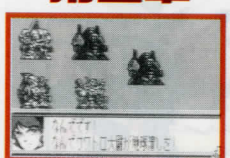
敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
安多拉（エンドラ）(A)	加撒D（ガザD）×5
安多拉（エンドラ）	加魯士丁（ガルスJ）(B)、加撒D（ガザD）×2、史沙（ズサ）×2
安多拉（エンドラ）(C)	加索姆（ガ・ゾウム）×2、史沙（ズサ）、加撒D（ガザD）
古華達（グワダン）	卡碧尼（キュベレイ）(D)、加索姆（ガ・ゾウム）×2、史沙（ズサ）×2
高速巡洋艦(E)	希魯哥II（ビルゴII）×5
阿力基利亞（アレキサンドリア）	巴亞拿（バイアラン）×2、巴沙姆（バーザム）、高渣古（ハイザック）
阿力基利亞（アレキサンドリア）	基普娜（ギャプラン）×2、巴沙姆（バーザム）、高渣古（ハイザック）
阿力基利亞（アレキサンドリア）	基普娜（ガブスレイ）×2、巴沙姆（バーザム）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	基普娜（ギャプラン）×2、巴沙姆（バーザム）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	巴沙姆（バーザム）×2、高渣古（ハイザック）×2
阿力基利亞（アレキサンドリア）	瑪拉沙（マラサイ）×4
阿力基利亞（アレキサンドリア）	哈拉比（ハンブラビ）×3(F/ G/ H)
阿力基利亞（アレキサンドリア）	GUNDAM VIRSAGO（ガンダムヴァサーゴ）(I)、GUNDAM ASHTARON（ガンダムアシュタロン）(J)
多哥斯基亞（ドゴスキア）	拜多迪（バウンド・ドッグ）(L)、希魯哥II（ビルゴII）×2
朱比多利斯（ジュピトリス）	鐵奧（ジ・O）(M)、希魯哥II（ビルゴII）×3、阿迪尼（パラス・アテネ）(N)

敵方駕駛員名單

A＝哥頓（ゴットン）	LV 30
B＝馬士文（マシュマー）	LV 35
C＝古尼明（グレミー）	LV 32
D＝哈曼嘉（ハマーン）	LV 38
E＝捷巴羅夫（ツバロフ）	LV 31
F＝日扎（ヤザン）	LV 35
G＝拉姆沙斯（ラムサス）	LV 30
H＝達奇魯（ダンケル）	LV 28
I＝Shagia Frost（シャギア）	LV 36
J＝Olba Fros（オルバ）	LV 36
K＝法斯古（バスク）	LV 31
L＝尊尼（ジェリド）	LV 35
M＝斯洛哥（シロッコ）	LV 38
N＝尼哥（レコア）	LV 34

第三章



STAGE 3-1 夫羅迪亞 IV（フロンディア IV）

勝利條件：將鐵面具打倒

敗北條件：布拉度被擊倒

來到第三章時己方的部隊又會再一次「大執位」，首先己方會多了一隊以西布頓為首的《F91》系列之隊伍，而阿寶將會駕駛力奇載亞斯小林隼的阿加瑪上出戰，當然己方有不少隊伍也轉了強勁的機體，主要是BLUE DESTINY 2號機、積根及G CANNON。雖然這是第三章的第一個STAGE，但是敵人的戰艦數目已有10艘，而且己方在開始時更沒有能製造機體的殖民衛星，表面來看可說是處於劣勢，不過為了提升經驗，很應該主動出戰，在戰鬥期間，西布頓分別可與多尼魯、沙比尼、瑪莉以及鐵面具發生一次對話EVENT，亦由於對方也非常主動攻擊己方，因此要小心回避鐵面具的攻擊，因為當他被擊倒時就會結束這STAGE。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
沙姆斯蘭達（ザムス・ナーダ）	迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）×2
沙姆斯蘭達（ザムス・ナーダ）	迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）×2
沙姆斯蘭達（ザムス・ナーダ）	迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）×2
沙姆斯蘭達（ザムス・ナーダ）	伊魯斯（ダギ・イルス）、迪蘭基（デナン・ゲー）×3
沙姆斯蘭達（ザムス・ナーダ）	比魯加基洛斯（ベルガ・ギロス）、迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）
高速巡洋艦(A)	希魯哥II（ビルゴII）×5
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×5
沙姆斯捷（ザムス・ジェル）	比魯加達蘭斯（ベルガ・ダラス）(B)、迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）×2
沙姆斯捷（ザムス・ジェル）	比魯加基洛斯（ベルガ・ギロス）(C)、伊魯斯（ダギ・イルス）(D)、迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）
沙姆斯加魯（ザムス・ガル）(E)	比魯加達拉斯（ベルガ・ダラス）、希魯哥II（ビルコII）×2、迪蘭索（デナン・ゾン）×2

敵方駕駛員名單

A＝捷巴羅夫（ツバロフ）	LV 32
B＝多尼魯（ドレル）	LV 35
C＝沙比尼（ザビーネ）	LV 35
D＝瑪莉（アンナマリー）	LV 30
E＝鐵面具	LV 38

新加入的部隊名單

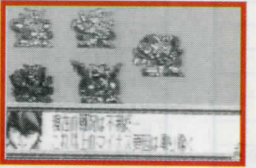
駕駛員	機種	成長率
尼亞（レアリー）	宇宙船塢（スペースアーク）	C
西布頓（シーブック）	GUNDAM F91（ガンダムF91）	A
比魯基特（ビルギット）	Heavy Gun（ヘビーガン）	E

STAGE 3-2 人形

勝利條件：將捷巴羅夫擊倒

敗北條件：布拉度被擊倒

很奇怪這版敵方的戰艦數目比上版少，而且故事主要以「GUNDAM W」為主，因此玩者可看到高速巡洋艦特別多，由於希魯哥II的戰力比起「GUNDAM F91」系列之機體低，從而減低了難度，再加上己方有新隊伍的加入，就是隸屬於「GUNDAM W」系列的希羅等人。在戰術方面，敵方會很主動攻擊己方，所以應將己方的戰力集中於一點，等待敵方的來臨，其中希羅能夠與捷巴羅夫發生特殊EVENT；共3次。



敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
沙姆斯蘭達（ザムス・ナータ）	比魯加基洛斯（ベルガ・ギロス）、迪蘭索（デナン・ゾン）、迪蘭基（デナン・ゲー）、比魯加達拉斯（ベルガ・ダラス）
沙姆斯蘭達（ザムス・ナータ）	伊魯斯（ダギ・イルス）、迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×5
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×5
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×5
高速巡洋艦	希魯哥II（ビルゴII）×5
高速巡洋艦(A)	希魯哥II（ビルゴII）×5
沙姆斯捷（ザムス・ジェス）	比魯加達拉斯（ベルガ・ダラス）(B)、迪蘭索（デナン・ゾン）×2、迪蘭基（デナン・ゲー）×2
沙姆斯加魯（ザムス・ガル）(C)	伊魯斯（ダギ・イルス）、希魯哥II（ビルゴII）×2、迪蘭索（デナン・ゾン）、迪蘭基（デナン・ゲー）

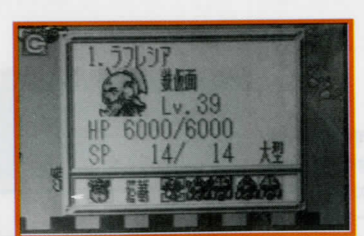
敵方駕駛員名單

A＝捷巴羅夫（ツバロフ）	LV 35
B＝多尼魯（ドレル）	LV 35
C＝鐵面具	LV 38



新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
瑪莉（アンナマリー）	伊魯斯（ダギ・イルス）	D
哈華特（ハワード）	比斯美奧（ビースミリオン）	C
希羅（ヒイロ）	WING GUNDAM ZERO（ウイングガンダムゼロ）	B
卡多魯（カトル）	沙漠高達改（ガンダムサンドロック改）	C
迪奧（デュオ）	死神高達（ガンダムデスサイズヘル）	C
多洛華（トロワ）	重武裝高達改（ガンダムヘビーアームズ改）	B
五飛（ウーフェイ）	雙龍高達（アルトロンガンダム）	C



STAGE 3-3 令宇宙混亂的鬼魂（宇宙を乱すもののけ）

勝利條件：將鐵面具打倒

敗北條件：布拉度被擊倒

這版敵方的陣容全是「GUNDAM F91」系列之角色，很明顯其舞台是以這時代為主，而敵方以鐵面具為首，以巨大的MA拉夫烈西亞出擊，其HP有6000之多，頗難應付，在己軍方面，只有西西莉的雲娜基娜加入，對己方戰力並沒有很大的改變，只可説是加強了西布頓的部隊，不過若以西布頓與沙比尼發生戰鬥，就會發生特殊EVENT，當然與鐵面具戰鬥時也有，最後唯一要注意的，就是拉夫烈西亞是會吸引所有光線攻擊，所以在攻擊它時，必須以激光劍(即接近攻擊)作武器，否則是打不入它。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	伊魯斯(ダギ・イルス)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2、迪蘭基(テナン・ゲー)
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	伊魯斯(ダギ・イルス)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2、迪蘭基(テナン・ゲー)
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	比魯加達拉斯(ベルガ・ダラス)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2、迪蘭基(テナン・ゲー)
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	伊魯斯(ダギ・イルス)、迪蘭基(テナン・ゲー)×3
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	比魯加基洛斯(ベルガ・ギロス)、迪蘭基(テナン・ゲー)×2、迪蘭索(テナン・ゾン)
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	雲娜基娜(ビギナ・ギナ)、迪蘭基(テナン・ゲー)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2
沙姆斯蘭達(ザムス・ナーダ)	比魯加達拉斯(ベルガ・ダラス)、迪蘭基(テナン・ゲー)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2
沙姆斯捷(ザムス・ジェス)	伊魯斯(ダギ・イルス)、迪蘭索(テナン・ゾン)、迪蘭基(テナン・ゲー)×3
沙姆斯捷(ザムス・ジェス)	雲娜基娜(ビギナ・ギナ)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2、比魯加基洛斯(ベルガ・ギロス)、迪蘭基(テナン・ゲー)
沙姆斯捷(ザムス・ジェス)	比魯加基洛斯(ベルガ・ギロス)(A)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2、迪蘭基(テナン・ゲー)×2
沙姆斯捷(ザムス・ジェス)	比魯加達拉斯(ベルガ・ダラス)(B)、迪蘭索(テナン・ゾン)×2、迪蘭基(テナン・ゲー)×2
沙姆斯加魯(ザムス・ガル)(C)	拉夫烈西亞(ラフレシア)(C)、比魯加基洛斯(ベルガ・ギロス)、比魯加達拉斯(ベルガ・ダラス)、迪蘭索(テナン・ゾン)、迪蘭基(テナン・ゲー)

敵方駕駛員名單

A＝沙比尼(ザビーネ)	LV 36
B＝多尼魯(ドレル)	LV 36
C＝鐵面具	LV 39

新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
西西莉(セシリー)	雲娜基娜(ビギナ・ギナ)	A

STAGE 3-4 強襲！魔鬼高達四天王（強襲！デビルガンダム四天王）

勝利條件：將東方不敗擊倒

敗北條件：布拉度被擊倒

除了東方不敗的部隊外，所有敵人均是由死亡軍團來操控，在表面上看是非常容易玩的一版，由於死亡軍團並不強，其HP又不高，所以在初段時並沒有甚麼難度，可是當所有死亡軍團除去後餘下的新日本艦，就會頗為麻煩，因為玩者最多只能用3隊部隊圍攻他，而這艦上擁有「G GUNDAM」系列中最強的奸角，所以玩者必須小心選擇圍攻的部隊，基本上以剛轉了GOD GUNDAM的多蒙為主力，其餘的就是希羅的GUNDAM W和加美尤的Z GUNDAM，在開戰時則以集中攻擊MASTER GUNDAM，這樣來以最快的速度完結這版以及將傷害減至最小，此外，多蒙亦能與敵人發生很多特殊EVENT，如下表：

己方	對方	戰鬥次數	備註
阿魯高／蔡蔡斯	米奇洛	3	多蒙不能使出任何特殊攻擊
桌波迪／佐治	桌文	3	多蒙不能使出任何特殊攻擊
多蒙	阿倫比	4	—
多蒙	京二	2	—
多蒙	東方不敗	7	京二被擊倒之後

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡柏迪(デスバーディ)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡柏迪(デスバーディ)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡柏迪(デスバーディ)×4
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡阿美(デスアーミー)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡阿美(デスアーミー)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡阿美(デスアーミー)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡尼比(デスネービー)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡尼比(デスネービー)×5
武裝扎魯(武装シャトル)	死亡尼比(デスネービー)×5
新日本艦(ネオジャパン艦)	MASTER GUNDAM(マスターガンダム)(A)、魔鬼高達(デビルガンダム)(B)、天劍絕刀(ガンダムヘブンズソード)(C)、獅王爭霸(グランドガンダム)(D)、笑傲江湖(ウォルターガンダム)(E)

敵方駕駛員名單

A＝東方不敗(マスターアジア)	LV 40
B＝京二(キョウジ)	LV 38
C＝美奇洛(ミケロ)	LV 37
D＝桌文(チャップマン)	LV 37
E＝阿倫比(アレンビー)	LV 37

新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
呂嘉(ルー)	GUNDAM Mk-II(ガンダムMk-II)	C

STAGE 3-5 OZ與阿古捷斯（OZとアクシズと）



勝利條件：將托力斯和哈曼嘉打倒

敗北條件：布拉度被擊倒

時代由「G GUNDAM」轉為「ZZ GUNDAM」的年代，敵方主要是以哈曼嘉為首的馬士文及一群無人控制的里奧(後者為GUNDAM W系列)，那些無人控制的里奧可以暫且置之不理，不過哈曼嘉及Shagia Frost兄弟則不能不多加注意，幸好己方的捷度轉了新機體——ZZ GUNDAM，否則這版會比較吃力。雖然其勝利條件是需要將托力斯和哈曼嘉打倒，但是只要打倒托力斯，哈曼嘉便會撤退，這版亦終告結束，不過若是捷度與哈曼嘉戰鬥時，會發生共4次的對話EVENT，當然若是以希羅與積古斯戰鬥，也會發生對話事件的。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
高速巡洋艦	里奧(リーオー)×3、艾亞利斯(エアリーズ)×2
高速巡洋艦	多拉斯(トーラス)×5
高速巡洋艦	基沙(キャンサー)×5
高速巡洋艦(A)	艾亞利斯(エアリーズ)×5
安多拉(エンドラ)(B)	加魯士丁(ガルスJ)(C)、加撒D(ガザD)×4
安多拉(エンドラ)	加索姆(サ・ゾウム)、史沙(ズサ)、加撒D(ガザD)×3
安多拉(エンドラ)	加索姆(サ・ゾウム)、加撒D(ガザD)、史沙(ズサ)×3
安多拉(エンドラ)	史沙(ズサ)、加撒D(ガザD)×4
沙達拉(サダラーン)(D)	R擇柴(R・ジャジャ)(E)、加索姆(サ・ゾウム)×2、加撒D(ガザD)×2
古華達(グワダン)	GUNDAM VIRSAGO(ガンダムヴァサーゴ)(F)、GUNDAM ASHTARON(ガンダムアシュタロン)(G)
里奧母艦(リーオー母艦)(H)	多連傑斯(トールギス)(I)　里奧(リーオー)×3、多拉斯(トーラス)(J)

敵方駕駛員名單

A＝迪莉亞(レディアン)	LV 35
B＝哥頓(ゴットン)	LV 32
C＝馬士文(マシュマー)	LV 35
D＝哈曼嘉(ハマーン)	LV 40
E＝基娜(キャラ)	LV 35
F＝Shagia Frost(シャギア)	LV 40
G＝Olba Fros(オルバ)	LV 40
H＝托力斯(トレーズ)	LV 40
I＝積古斯(ゼクス)	LV 40
J＝萊茵(ノイン)	LV 32

STAGE 3-6 OZ的陰謀

勝利條件：將托力斯擊倒

敗北條件：布拉度被擊倒

這版一開始時己方已被敵方包圍着，左側有哈曼嘉；右側有托力斯，而且更沒有自己的大本營，形勢非常不利，為免被敵方逐個擊破，應將己方部隊集中在一起，以防衛的姿勢來迎擊，當中若利用捷度與寶兒戰鬥的話，就會發生4次的對話EVENT，另外在戰鬥時有一點要注意，就是由積古斯所駕駛的多連傑斯，它的破壞力很強，更能以一擊扣去己方全體400點HP，絕不能輕視他，因此在與他戰鬥時，最好以集中攻擊先將他打倒，至於哈曼嘉，最好以捷度來迎擊，這樣一來除了可觀看對話EVENT外，其ZZ GUNDAM也有足夠的能力去應付她的攻擊。

敵方駕駛員名單

A＝迪莉亞(レディアン)	LV 35
B＝萊茵(ノイン)	LV 32
C＝積古斯(ゼクス)	LV 40
D＝托力斯(トレーズ)	LV 40
E＝阿尼亞斯(アリアス)	LV 37
F＝古尼明(グレミー)	LV 35
G＝基娜(キャラ)	LV 37
H＝寶兒(プル)	LV 37
I＝Shagia Frost(シャギア)	LV 40
J＝Olba Fros(オルバ)	LV 40
K＝迪瑪(デマー)	LV 37

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
高速巡洋艦	多拉斯(トーラス)×3、里奧(リーオー)×2
高速巡洋艦(A)	艾亞利斯(エアリーズ)×5
高速巡洋艦(B)	多連傑斯(トールギス)(C)、艾亞利斯(エアリーズ)×2、多拉斯(トーラス)×2
里奧母艦(リーオー母艦)(D)	艾亞利斯(エアリーズ)×3、里奧(リーオー)×2
里奧母艦(リーオー母艦)	里奧(リーオー)×5
安多拉(エンドラ)	龍飛(バウ)(E)、加撒D(ガサD)×2、史沙(ズサ)×2
安多拉(エンドラ)	龍飛(バウ)×3(F)、加索姆(ガ・ゾウム)×2
安多拉(エンドラ)	加索姆(ガ・ゾウム)、加撒D(ガサD)×3、史沙(ズサ)
安多拉(エンドラ)	R擇柴(R・ジャジャ)(G)、加索姆(ガ・ゾウム)×2、龍飛(バウ)×2
古華達(グワダン)	卡碧尼Mk-II(キュベレイMk-II)(H)、加索姆(ガ・ゾウム)×2、加撒D(ガサD)×2
古華達(グワダン)	GUNDAM VIRSAGO(ガンダムヴァサーゴ)(I)、GUNDAM ASHTARON(ガンダムアシュタロン)(J)、哥魯尼魯(コルレル)(K)

STAGE 3-7 LIGHTNING COUNT(ライトニング・カウント)

勝利條件：將積古斯打倒

敗北條件：布拉度被擊倒

雖然己方已沒有任何新機體加入，但是單看這版的敵方陣容，明顯地看出他們比剛才兩版弱了，因此這版玩起來會比較輕鬆。由於這版的目標只有積古斯，所以其他敵人可以不用理會，在戰鬥中若以加洛特迎擊Shagia Frost兄弟的話，Shagia Frost兄弟便會因特殊EVENT而在戰鬥時處於無敵狀態，所以這點要特別注意。另外，多力神和龍飛的防衛力和攻擊力頗強，遇上它時以集中攻擊為妙，基本上同樣以「以守為攻」的方式，就不會有其他問題。

敵方駕駛員名單

A＝萊茵(ノイン)	LV 37
B＝積古斯(ゼクス)	LV 42
C＝寶兒(プル)	LV 38
D＝古尼明(グレミー)	LV 36
E＝拉根(ラガン)	LV 38
F＝阿尼亞斯(アリアス)	LV 38
G＝馬士文(マシュマー)	LV 38
H＝Shagia Frost(シャギア)	LV 42
I＝Olba Fros(オルバ)	LV 42
J＝多艾特(ドゥエート)	LV 37

敵方部隊名單

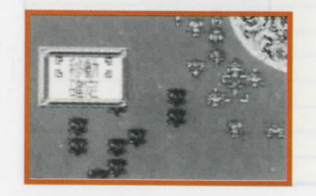
戰艦名	艦內部隊
高速巡洋艦	艾亞利斯(エアリーズ)×2、多拉斯(トーラス)×3
高速巡洋艦	艾亞利斯(エアリーズ)×3、多拉斯(トーラス)×2
高速巡洋艦	里奧(リーオー)×5
高速巡洋艦	里奧(リーオー)×5
高速巡洋艦	艾亞利斯(・ミ・ミ・ミ田)×5
里奧母艦(リーオー母艦)(A)	多連傑斯(トールギス)(B)、艾亞利斯(エアリーズ)×3、多拉斯(トーラス)
安多拉(エンドラ)	卡碧尼Mk-II(キュバレイMk-II)(C)、龍飛(バウ)(D)、加索姆(ガ・ゾウム)
安多拉(エンドラ)	多力神(ドライセン)(E)、史沙(ズサ)×2、加索姆(ガ・ゾウム)×2
安多拉(エンドラ)	龍飛(バウ)×3(F)、史沙(ズサ)×2
安多拉(エンドラ)	龍飛(バウ)×2、加索姆(ガ・ゾウム)×2、史沙(ズサ)(G)
古華達(グワダン)	GUNDAM VIRSAGO(ガンダムヴァサーゴ)(H)、GUNDAM ASHTARON(ガンダムアシュタロン)(I)、夫利雲(ブリトヴァ)(J)

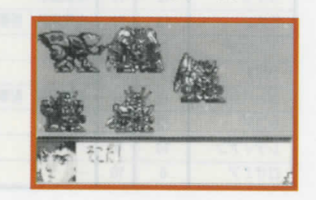
第四章

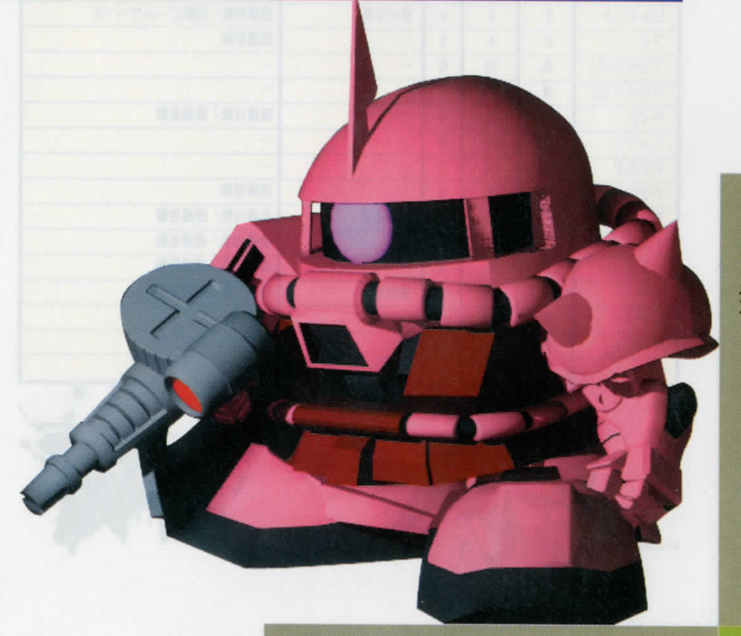
由於母系會社的復興，從而令到擁有瑪莉亞(マリア)主義的撒斯加魯帝國(ザンスカール)，開始向地球實行侵攻行動，一群反帝國的組織將會在這兒登場，那就是隸屬於「V GUNDAM」的胡索等人。

第五章

這是遊戲的最後一章，主要以「機動戰士GUNDAM馬沙之反擊」為舞台，新自護的復興，令到地球面臨重大的危機，在這兒集結的GUNDAM TEAM，將會以阿寶為首，向新自護作出最後一戰。







己方角色能力一覽

角色名	成長率	指揮值	SP	指揮技	必殺技
アデル	D	12	8	—	連續射擊
アポリー	E	8	7	—	連續攻擊/ 連續射擊
アムロ(1)	B	8	13	攻擊指示	連續攻擊/ 連續射擊/ 乱れ撃ち
アムロ(2)	A	15	14	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
アルゴ	D	8	15	撲克同盟拳	グラビトンハマー
アンナマリー	D	10	8	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
イーン	E	7	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
ウィッツ	D	5	10	—	連續攻擊/ 連續射擊/ 乱れ撃ち
ウーフェイ	C	5	8	—	連續射擊/ 自爆
エマ	D	13	8	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
エマリー	D	10	0	—	—
エル	C	8	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
エレドア	C	10	0	—	—
カイ	D	6	6	—	連續射擊
カツ	D	3	5	—	連續攻擊/ 連續射擊
カトル	C	15	14	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 自爆
カミーユ	A	8	14	攻擊指示	連續攻擊/ 連續射擊/ バイオサーベル
カリス	B	11	12	射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊/ ビット
カレン	D	9	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
ガロード	B	6	13	—	連續攻擊/ 連續射擊
キース	E	4	5	—	連續射擊
クリス	C	7	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
クワトロ	C	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
コウ	B	6	11	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
サイサイシー	B	5	15	撲克同盟拳	真流星蝴蝶劍
サンダース	E	9	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
シーブック	A	8	14	—	連續麺/ 殘像射擊/ 回転ビームサーベル
シナプス	C	10	0	—	—
ジャミル	E	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ジュドー	A	9	14	—	連續攻擊/ 連續射擊/ ジュドー斬り
ジョルジュ	C	10	15	撲克同盟拳	ローゼズハリケーン
シロー	C	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
スレッカー	D	10	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
セイラ	C	11	9	射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
セシリー	A	7	12	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
チボデー	C	7	15	撲克同盟拳	乱れ撃ち/ マシンガンパンチ
デュオ	C	5	9	—	連續攻擊/ 自爆
ドモン	B	8	15	撲克同盟拳	必殺SHINING FINGER/ 爆熱GOD FINGER/ 石破天驚拳
トロワ	B	7	10	—	連續射擊/ 自爆
ナスターシャ	B	10	0	—	—
バニング	D	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ハヤト(1)	D	5	6	—	連續射擊
ハヤト(2)	C	10	0	—	—
ハワード	C	10	0	—	—
ビーチャ	C	10	10	攻擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ヒイロ	B	5	13	—	連續攻擊/ 自爆
ビルギット	E	8	8	集中攻擊	連續射擊/ 回転ビームサーベル
ファ	C	4	6	—	連續射擊
ブライド(1)	B	10	0	—	—
ブライド(2)	B	10	0	—	—
ベイト	D	7	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
ヘンケン	B	10	0	—	—
マチルダ	B	10	0	—	—
ミケル	D	3	5	—	連續射擊
モンシア	C	10	10	攻擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
モンド	E	6	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
リュウ	D	7	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
ルー	C	9	10	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
レアリー	C	10	0	—	—
ロアビィ	D	5	9	—	連續攻擊/ 連續射擊
ロベルト	E	8	7	—	連續攻擊/ 連續射擊





敵方角色能力一覽

角色名	指揮值	SP	指揮技	必殺技
アイナ	8	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
アリアス	11	12	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
アルゴ	8	15	撲克同盟拳	グラビトンハンマー
アレンビー	1	15	—	ウォルターファング
アンナマリー	10	8	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
オルテガ	8	10	ジェットストリームアタック	連續攻擊/ 連續射擊
オルバ	7	14	攻擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ガイア	11	10	攻擊指示/ ジェットストリームアタック	連續攻擊/ 連續射擊
カクリコン	11	9	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
ガトー	15	12	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ガルシア	6	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
ガルマ	10	0	—	—
キシリア	10	0	—	—
キャラ	12	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊/ マザーファンネル
キョウジ	1	15	—	連續射擊
キリング	10	0	—	—
ギレン	10	0	—	—
グレミー	12	12	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ケリィ	7	12	—	連續攻擊/ 連續射擊
ゴットン	12	10	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
サイサイシー	5	15	撲克同盟拳	真流星蝴蝶劍
ザビーネ	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
サラ	7	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
シーマ	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ジェリド	11	10	集中攻擊	連續攻擊/ 連續射擊
シドレ	6	7	—	連續攻擊/ 連續射擊
シャア	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
シャギア	15	14	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ジャマイカン	5	0	—	—
ジャミトフ	10	0	—	—
シュタイナー	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ジョルジュ	10	15	撲克同盟拳	ローゼズハリケーン
シロッコ	15	14	攻擊指示/ 射擊指示	連續斬/ 連續射擊/ 隠し腕
ゼクス	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 自爆
ダンケル	5	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
チボデー	7	15	撲克同盟拳	乱れ撃ち/ マシンガンパンチ
チャップマン	10	15	射擊指示	グランドアタック
ツバロフ	5	0	—	—
カロッゾ	15	14	攻擊指示/ 射擊指示	連續斬/ 連續射擊
デマ	1	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
デラーズ	10	0	—	—
ドゥエート	1	6	—	連續攻擊/ 連續射擊
ドズル	15	12	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
トレーズ	16	14	攻擊指示/ 射擊指示	連續斬/ 自爆
ドレル	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ノイン	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
バーニィ	6	5	—	連續攻擊
バスク	10	0	—	—
ハマーン	15	14	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊/ ファンネル
フォウ	7	10	—	連續攻擊/ 連續射擊
ブラン	13	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
プル	5	12	プルプルアタック	連續攻擊/ 連續射擊/ ファンネル
ベラ	6	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
マウアー	10	10	射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
マクベ	15	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續斬
マシュマー	13	13	攻擊指示/ 射擊指示	連續斬/ 連續射擊/ 自爆
マスターアシア	15	15	攻擊指示/ 射擊指示	ダークネスフィンガー/ 石破天驚拳
マッシュ	8	10	ジェットスリームアタック	連續攻擊/ 連續射擊
ミーシャ	8	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
ミケロ	9	15	攻擊指示	紅色之腳
ヤザン	12	12	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ライラ	12	11	攻擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ラカン	13	12	攻擊指示/ 射擊指示	連續攻擊/ 連續射擊
ラムサス	5	8	—	連續攻擊/ 連續射擊
ララァ	5	13	—	連續射擊/ ビット
ランバラル	15	10	攻擊指示/ 射擊指示	連續斬
レコア	12	9	—	連續攻擊/ 連續射擊
レディアン	10	0	—	—
ロザミア	6	10	—	連續攻擊/ 連續射擊

己方MS／MA DATA

機體名	生產回數	所需資金	HP	攻擊力	裝甲	移動力	間接射程	所需SP
RX-79ガンダム	2	1200	1100	7~8	30	4	—	—
アルトロンガンダム	2	2500	1500	5~11	34	4	—	—
ウイングガンダムゼロ	2	2500	1500	8~25	34	5	2~3	5
ウイングガンダムゼロ(MA)	2	2500	1500	2~25	30	7	2~3	5
ウェーブライダー(MA)	2	2500	1500	2~15	32	6	3~4	3
ガンキャニン	1	500	700	3~9	36	4	2~3	0
ガンダム	2	1500	1000	8~10	32	4	—	—
ガンダムエアマスター	2	2000	1400	4~10	30	5	—	—
ガンダムエアマスター(MA)	2	2000	1400	2~10	26	7	—	—
ガンダムX	2	2000	1400	9~50	34	4	2~3	8
ガンダムNT-1	2	1600	1100	8	32	4	—	—
ガンダムF91	2	2500	1650	8~10	36	4	—	—
ガンダムサンドロック改	2	2500	1600	10	34	4	—	—
ガンダムデスサイズヘル	2	2500	1500	9~11	34	4	—	—
ガンダムヘビーアーム改	2	2500	1500	8~12	33	4	—	—
ガンダムMk-II	2	1700	1150	4~11	32	4	—	—
ガンダムマックスター	2	2000	1500	10~11	33	4	—	—
ガンダムレオパルド	2	2000	1500	8~12	38	3	—	—
ガンダムローズ	2	2000	1700	5~11	29	4	2~5	2
ガンタンク	1	500	800	2~8	26	4	4~5	0
ガンタンクR-44	1	600	700	3~8	26	4	4~5	0
ガンタンクR-44(MA)	1	600	700	2~8	22	4	4~5	0
ゴッドガンダム	2	2500	1750	7~13	35	4	—	—
ザクII	0	300	600	6~7	18	4	—	—
G・キャノン	1	600	750	7~8	26	4	2~3	0
GP-01Fb	2	1800	1200	8~10	32	5	—	—
Gフォートレス(MA)	2	2500	1800	2~13	34	6	—	—
ジェガン	0	500	760	6~8	20	4	—	—
ジム	0	300	600	6~7	22	4	—	—
シャイニングガンダム	2	2000	1500	5~12	32	4	—	—
スーパーガンダム	2	1700	1150	8~12	36	4	2~3	2
Zガンダム	2	2500	1500	8~15	36	4	3~4	3
ダギ・イルス	1	1000	1100	7~9	28	4	—	—
ZZガンダム	2	2500	1800	10~25	38	4	2~3	3
ティシェ	2	1700	1200	10	30	4	—	—
ドラゴンガンダム	2	2000	1500	5~11	30	4	—	—
ネモ	0	300	620	6~8	18	4	—	—
ビギナ・ギナ	2	2000	1400	9~12	34	4	—	—
百式	2	1700	1300	8~18	32	4	3~4	3
フルアーマーZZガンダム	2	2500	1800	11~25	42	3	2~3	3
ブルーディスティニー1号機	1	600	800	7~8	26	4	—	—
ブルーディスティニー2号機	2	1500	1100	7~9	30	4	—	—
ヘビーガン	1	500	950	7~9	32	4	—	—
ベルティゴ	2	2000	1300	8~11	32	4	2~5	2
ボール	0	100	280	1~5	14	4	—	—
ボルトガンダム	2	2000	1800	5~12	40	4	—	—
メタス	1	800	900	7~9	26	4	—	—
メタス(MA)	1	800	900	2~9	22	4	—	—
リックディアス	1	600	750	7~10	26	4	—	—

己方戰艦 DATA

戰艦名	生產回數	所需資金	HP	攻擊力	裝甲	移動力	載MS數	間接射程	所需SP
アーガマ	3	4000	3300	6~25	33	4	5	3~4	0
アルビオン	3	4000	3200	6~20	33	4	5	2~3	0
ゴルビーII	3	4000	3800	3~25	33	4	5	3~4	0
サラミス	2	3000	2000	3~16	21	4	4	—	—
スペースアーク	2	3000	3000	3~16	23	4	5	—	—
ネェルアーカマ	3	4000	3500	6~27	33	4	5	3~4	0
ネオジャパン艦	2	3000	3000	3~16	25	4	5	—	—
ピースミリオン	3	4000	3700	4~20	37	4	5	3~4	0
フリーデン	3	5000	3000	4~16	33	4	5	—	—
ホワイトベース	3	4000	3000	5~20	33	4	5	2~3	0
ミデア	2	3000	1500	3~16	20	4	4	—	—
ラーチャター	2	3000	3000	4~16	25	4	4	—	—
ラーディッシュ	2	3000	3000	6~18	33	4	5	2~3	0





己方必殺技表

技名	攻擊力	SP	條件	效果
乱れ撃ち	10	3	—	無差別全體攻擊
連續斬	30	3	—	連續以激光劍攻擊
連續攻擊	20	2	—	2回攻擊
連續射擊	25	2	—	2回射擊
回転ビームサーベル	20	3	—	全體攻擊
グラビトンハンマー	70	6	—	玩者能選擇一部機體為中攻擊的對象
マシンガンパンチ	30	5	—	全體攻擊
殘像攻擊	20	3	—	全體攻擊
自爆	160	0	—	戰鬥時以自爆來攻擊全體敵人
ジュドー斬り！	50	4	隊中有ZZ GUNDAM	攻擊敵一人
真流星蝴蝶劍	100	8	—	攻擊敵一人
石破天驚拳	100	8	—	攻擊敵一人
バイオサーベル	50	4	隊中有Z GUNDAM	攻擊敵一人
ゴッドフィンガー	75	6	隊中有GOD GUNDAM	攻擊敵一人
シャイニングフィンガー	50	4	隊中有SHINING GUNDAM	攻擊敵一人
ビット	18	3	—	全體攻擊
ローゼズハリケーン	20	3	—	全體攻擊





己方指揮技表

技名	攻擊力	SP	條件	效果
攻擊指示	10	2	—	玩者能命令角色攻擊對象
射擊指示	10	2	—	玩者能命令角色攻擊對象
集中攻擊	10	2	—	玩者能選擇角色集中攻擊對象
撲克同盟拳(シャッフル)	160	15	五部《G GUNDAM》系列的GUNDAM在同一部隊中	玩者能選擇一部機體為集中攻擊的對象

TEXT：小璘



可愛的小精靈們的主人就是你了！

PIKACHU！相信各位對「比卡超」這名字也不會感到陌生吧！對了，牠就是《POCKET MONSTER》(港譯：寵物小精靈)的主角了，大家是否都很想像小智般擁有這隻可愛的小精靈成為精靈訓練員呢？現在各位也能嘗嘗做精靈訓練員的滋味了，因為GB推出了《POCKET MONSTER》的遊戲，各位可以收集和訓練牠們，成為只屬於你及獨一無二的小精靈了！



製造商：任天堂
售價：3000日圓
發售日：發售中　記憶：8MB
RPG

PIKA！PIKA！PIKACHU！



POCKET MONSTER

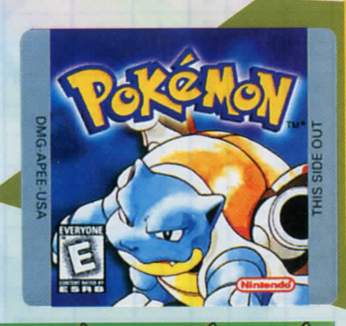
操作方法

方向鍵	移動
A鍵	決定或與人談話
B鍵	取消
SELECT鍵	掉換道具位置
START鍵	顯示MENU畫面

比卡超陪你一起冒險

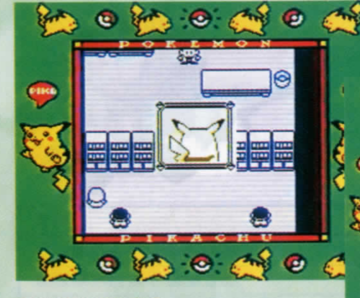
此作共推出了紅、綠、藍、黃四個版本，它們當然不只是包裝不同那麼簡單啦！每隻小精靈是將會分別出場在不同的版本中，即是說每個版本均有不同的精靈，若要取得一些沒有在自己的版出現的小精靈，就要透過通訊對戰與朋友交換才能，所以各位將不會「孤獨地」遊玩，絕對是需要朋友的協助才能收集到更多的小精靈的。除此之外，四個版本的不同之處，就是在最後一場與玩者對戰的敵人小茂所用之小精靈有所不同，以及一些版面有些相異。

在四個版本中最特別的可以說是黃色比卡超版，它除了在故事的開始便從博士手中取得比卡超外，牠還會跟着玩者四周走動，而向着牠說話時更會隨着牠當時的心情而作出反應，十分可愛。

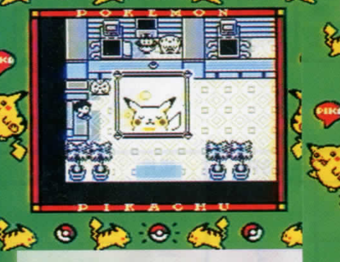


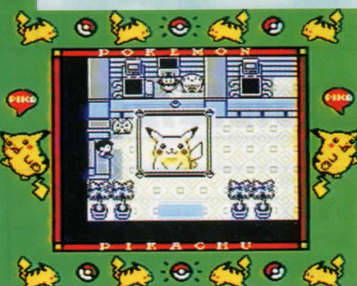


■藍黃版本









■表情多多的比卡超

指令大破解

由於遊戲由出現很多指令，而它們又全是日文或英文，對於不懂看的朋友可能有點困難，所以現在就將在遊戲中基本出現的文字作出介紹。

日文	英文	中文
つづきからはじめる	COUNTIUE	讀取
さいしょからはじめる	NEW GAME	開新遊戲
せっていを　かえる	OPTION	設定



MENU畫面

ずかん	POKEDEX	玩者所遇到的小精靈目錄
ポケモン	POKEMON	玩者所攜帶的精靈球
どうぐ	ITEM	道具
レポート	SAVE	儲存
せってい	OPTION	設定
とじる	EXIT	離開MENU畫面

精靈中心內的電腦

だれかの　パソコン	SOMEONES'S PC	他人的電腦(小精靈的掉配)
ポケモンを　つれていく	WITHDRAW PKMN	收藏小精靈
ポケモンを　あずける	DEPOSIT PKMN	攜帶小精靈
ポケモンを　にがす	RELEASE PKMN	放走小精靈
ボックスを　かえる	CHANGE BOX	更改儲存格
さようなら	SEE YA！	離開電腦畫面
サトシの　パソコン	(人名)PC	玩者的電腦(道具的掉配)
どうぐを　ひきだす	WITHDRAW ITEM	收藏道具
どうぐを　あずける	DEPOSIT ITEM	攜帶道具
どうぐを　すてる	TOSS ITEM	棄掉道具
スイッチを　きる	LOG OFF	離開電腦畫面
オーキドの　パソコン	PROF. OAK'S PC	大目博士的電腦(調查小智見過和擁有的小精靈)

戰鬥畫面

たたかう	FIGHT	使出絕技
どうぐ	ITEM	道具
ポケモン	PKMN	呼喚小精靈
にげる	RUN	逃走

(註：只有與野生小精靈時才能逃走)







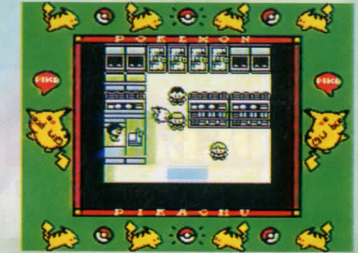
世上是沒有最強的小精靈的！

每個人有長處短處而小精靈也不例外，牠們也有受到剋制或優勝於其他小精靈的地方，所以各位不可以只是收集某一屬性，應該多些收集不同屬性的小精靈，好好利用牠們的特性來牽制對手；雖然屬性是有其一定的功能但最重要還是令牠們升級，這樣就能戰無不勝了！



貨品種類多元化的商店

在每一個城鎮中也有一所商店的，而那裏有很多有用的道具可以買到，在遊戲開始時首先必買的就是價值200元的精靈球了，如果沒有它便不能捉到小精靈，但要注意精靈球一旦掉出以後無論成功捉到與否也會消耗一個的，所以一定要買多一點來「旁身」。另外回復用的道具也十分重要，因為小精靈在遊戲初期的HP是非常低的，所以也要購入多些以防萬一。



■在商店中可買到很多有用的物品

小精靈收集方法

想收集小精靈除了要有精靈球外，亦雖要知道其出沒地方和捕捉方法，現在不如簡單的説説吧！

1 到草叢捕捉

牠們最喜歡躲藏在草叢當中，當牠們出現時最好還是先攻擊一下，待牠們的HP減弱才用精靈球把牠們收服，否則牠們便會很容易掙扎成功並繼續戰鬥；此外只有野生小精靈才能用精靈球收服，擁有主人的小精靈是不行的，所以不隨便浪費精靈球啊！



■在草叢中是會有很多野生小精靈出沒的啊！

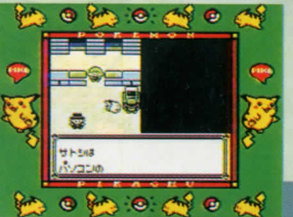
2 在海邊垂釣

各位有沒有發現在某些版面上有水池呢？原來那裏是隱藏着野生小精靈的，而得到牠們的方法便是要遇到喜歡釣魚的伯伯並從中學到垂釣技能。

3 與人交換

有時從與人談話中，他們會要求與小智交換身上的小精靈，那時玩者可按自己的需要而作出交換，但最好還是用擁有多餘隻數的小精靈交換吧！

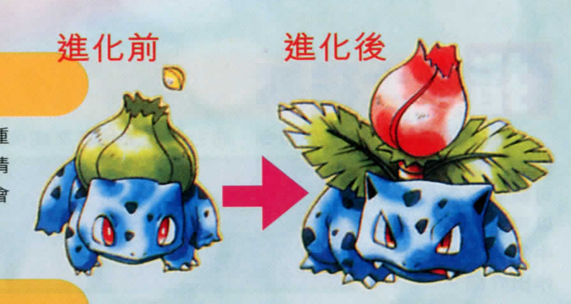
而每位訓練員只能隨身攜帶6隻精靈，如收集超過6隻，新加入的便會自動傳送到精靈中心的電腦中，玩者便可到那裏更換身上攜帶的小精靈。



■利用電腦便可掉配小精靈

進化得早未必好……

有看過《寵物小精靈》的朋友也知道有些小精靈是可以進化，而此作亦總共有3種進化類型，它們就是以升LEVEL、通訊對戰或使用進化石來令牠們進化；最快令小精靈進化當然是利用進化石，但是如果在牠未到達足夠的LEVEL而強行進化的話，只會令牠的能力值拉低，所以最好還是待牠們已到達進化的LEVEL才好用進化石。



與朋友比賽誰是精靈掌門人吧！



由於遊戲是設有通訊對戰，所以玩者可以與朋友一起挑戰或交換小精靈，但當然準備好所有通訊設備啦！至於怎樣才能一起對戰？相信各位在每一個鎮中也會到過一處能替小精靈治療的精靈中心吧！如2位玩者聯接好雙打線後到治療小精靈櫃台隔鄰的接待處與接待員說話，便可開始一起遊玩的了。

得不到的小精靈可從朋友中交換的啊！

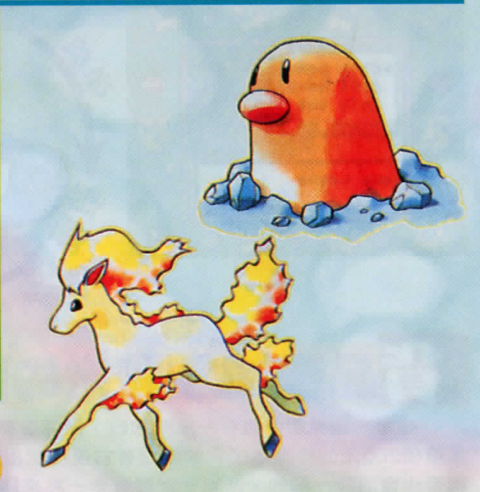
由於不同版本的遊戲只會出現部份小精靈，所以如果想得到在自己所擁有的版本中沒有出現的小精靈，只要透過通訊對戰牠們便可登場了。

不會出現的小精靈

紅色版本	綠色版本	藍色版本	黃色版本
穿山鼠（サンド）	阿柏蛇（アーボ）	阿柏蛇（アーボ）	獨角蟲（ビードル）
穿山王（サンドパン）	阿柏怪（アーボック）	阿柏怪（アーボック）	鐵殼蛹（コクーン）
六尾（ロコン）	行路草（ナゾノクサ）	六尾（ロコン）	大針蜂（スピアー）
九尾（キュウコン）	怪味花（クサイハナ）	九尾（キュウコン）	阿柏蛇（アーボ）
喵喵怪（ニャース）	霸王花（ラフレシア）	猴怪（マンキー）	阿柏怪（アーボック）
高竇貓（ペルシアン）	猴怪（マンキー）	火爆猴（オコリザル）	雷超（ライチュウ）
喇叭芽（マダツボミ）	火爆猴（オコリザル）	喇叭芽（マダツボミ）	毒氣丸（ドガース）
口呆花（ウツドン）	護主犬（ガーディ）	口呆花（ウツドン）	毒氣雙子（マタドガス）
大食花（ウツボット）	奉神犬（ウインディ）	大食花（ウツボット）	喵喵怪（ニャース）
寶霸（ブーバー）	飛天螳螂（ストライク）	電擊獸（エレブー）	高竇貓（ペルシアン）
鉗刀甲蟲（カイロス）	電擊獸（エレブー）	寶霸（ブーバー）	路祖娜（ルージュラ）
			電擊獸（イレブー）
			寶霸（ブーバー）

很難找到的小精靈

紅色版本	綠色版本	藍色版本	黃色版本
綠毛蟲（キャトピー）	獨角蟲（ビードル）	獨角蟲（ビードル）	大舌頭（ベロリンガ）
鐵甲蟲（トランセル）	鐵殼蛹（コクーン）	鐵殼蛹（コクーン）	吉利蛋（ラッキー）
爛泥獸（ベトベター）	尼多郎（ニドラン♂）	尼美蘭（ニドラン♀）	蔓揸勒（モンジャラ）
爛泥怪（ベトベトン）	毒氣丸（ドガース）	尼多利（ニドリーノ）	
加路拿（ガルーラ）	毒氣雙子（マタドガス）	大舌頭（ベロリンガ）	
電擊獸（エレブー）	加魯拿（ガルーラ）	毒氣丸（ドガース）	
大隻牛（ケンタロス）	大隻牛（ケンタロス）	毒氣雙子（マタドガス）	
		吉利蛋（ラッキー）	
		路祖娜（ルージュラ）	
		鉗刀甲蟲（カイロス）	



《POKEMON》也有國籍歧視？

不知各位有沒有試過以一位用日版的《POKEMON》而另一位用美版的《POKEMON》來作對戰呢？筆者奉勸各位千祈不要這樣做，否則將後悔莫及！因筆者曾經嘗試過以日版的黃版對戰美版的藍版，可能由於它們有「語言上的隔膜」，所以當交換小精靈時牠們會變成怪物，而對戰時更會HANG機……因此為了你的小精靈着想，請不要用不同國籍的《POKEMON》作對戰，否則一切後果由各位自負。(^-^)

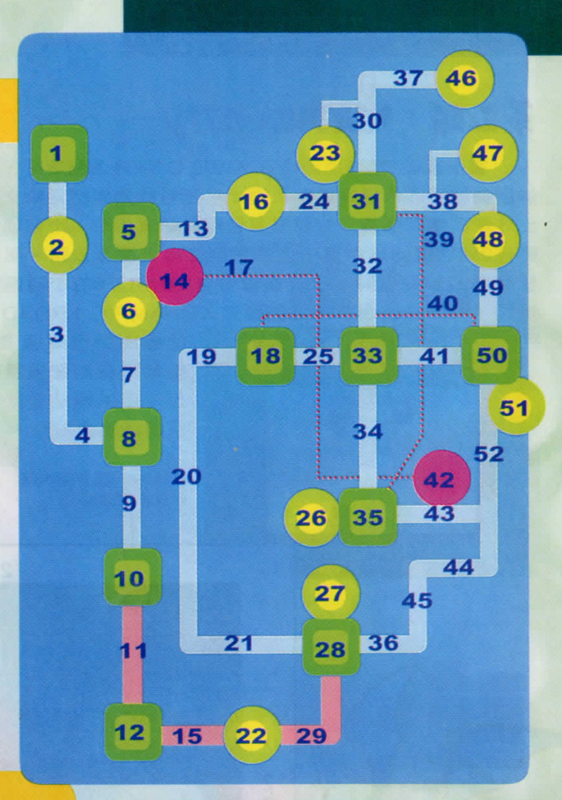


■ 日版與美版的《POKEMON》是不能一起對戰的

■ 噢！我的小精靈竟變成了人類！

《POKEMON》世界地圖：

1 SEKIEI	19 16號通道	37 25號通道
2 CHAMPION ROAD	20 17號通道	38 9號通道
3 23號通道	21 18號通道	39 地下通道
4 22號通道	22 FUTAGO島	40 地下通道
5 NIBI CITY	23 西北之洞	41 8號通道
6 TOKIWA森林	24 4號通道	42 DIGUDA洞穴
7 2號通道	25 7號通道	43 11號通道
8 TOKIWA DITY	26 SANTOANNU號	44 13號通道
9 1號通道	27 SAFARI ZONE	45 14號通道
10 MASARA TOWN	28 SEKICHIKU CITY	46 MISAKI的小屋
11 21號水道	29 19號水道	47 無人發電所
12 GUREN TOWN	30 24號通道	48 IWAYAMA INNEL
13 3號通道	31 HANADA CITY	49 10號通道
14 DIGUDA洞穴	32 5號通道	50 SHION TOWN
15 20號水道	33 YAMABUKI CITY	51 POKEMON TOWER
16 OTSUKIMI山	34 6號通道	52 12號通道
17 地洞	35 KUCHIBA CITY	
18 TAMAMUSHI CITY	36 15號通道	



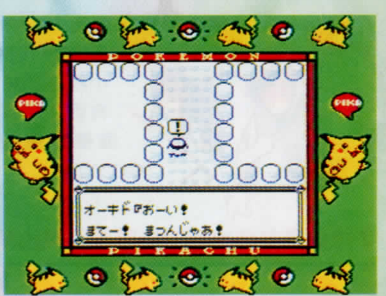
寵物訓練員以精靈掌門人爲目標進發

第一站：MASARA TOWN

玩者將會是一位住在MASARA TOWN的11歲男孩小智，有一天當他到附近的樹林中散步時，小精靈專家大目博士突然走過來阻止他前進；原來那裏有很多野生小精靈來襲擊人類，因此他便帶小智到他的研究室並讓小智從3個精靈球中選出其中一個來攜帶（在黃版中小智是會得到比卡超的），從此小智便成為精靈訓練員，展開他的冒險旅程了！

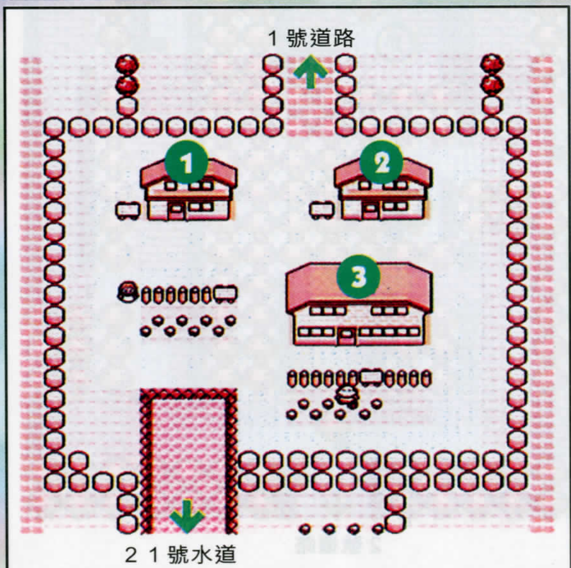






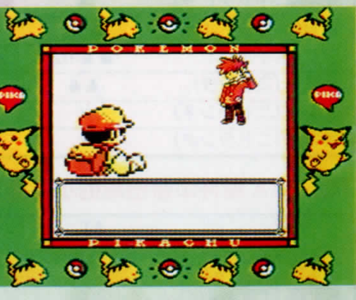
■ 沒有小精靈獨自到樹林是很危險的！

1 小智的家
2 小茂的家
3 大目博士的研究室





■ 在黃版中，博士會將收復了的比卡超送給小智。



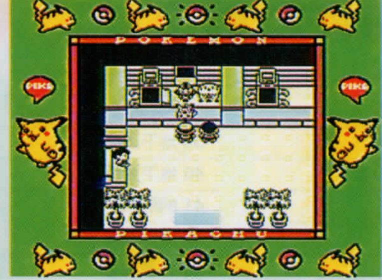
■ 小智的宿敵小茂又與小智決鬥了

MASARA TOWN 內釣到的小精靈
（註：◆代表會出現 ×代表不會出現）

	紅綠藍	黃
蚊香蝌蚪（ニョロモ）	◆	×
多腳水母（メノクラゲ）	◆	◆
海星星（ヒトデマン）	×	◆

第二站：TOKIWA CITY

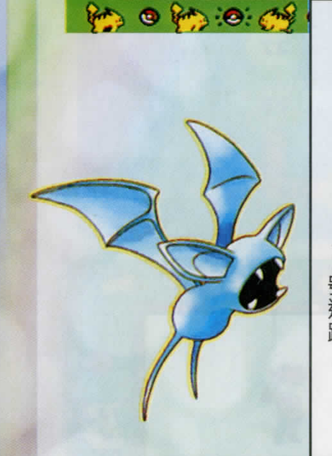
當小智從1號通道到達TOKIWA CITY內的商店時，那裏的店員就委託他送貨給大目博士，那時他便要把貨物交給博士才能到商店購物；如果沒有替店員送貨的話，小智便會在通往2號通道的途中有一位伯伯躺在地上攔着去路。另外小智經過22號通道時，小茂便會帶着2隻約LV8的小精靈與他決鬥，決鬥完後通過23號通道進入CHAMPION ROAD，他便會由於沒有集齊8個聖章而遭到警備員的阻止，所以還是要從另一條通道繼續前進。



■小精靈受傷的話，要帶牠們到精靈中心診治的！



■唉，伯伯不起身小智又能通過呢？



■對不起！沒有集齊8個聖章是不可進入的。

1 精靈中心
2 商店
3 TOKIWA比賽場地



1 號通道中會出現的小精靈及其出現率
（註：▲▲▲代表出現率最高 △代表最低）



	紅	綠	藍	黃
波波（ポッポ）	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2
小哥達（コラッタ）	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2	▲▲

TOKIWA CITY 內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
蚊香蝌蚪（ニョロモ）	◆	◆
多腳水母（メノクラゲ）	◆	×

TOKIWA CITY 內買到的道具

貨品名稱	價錢
精靈球（モンスターボール）	200 元
傷藥（キズぐすり）（只有黃版出現）	300 元
解毒劑（どくけし）	100 元
麻痺解除劑（まひなおし）	200 元
燙火膏（やけどなおし）	250 元

第三站：TOKIWA 森林

當小智送貨後走入2號通道，他就要從一所屋子中進入TOKIWA森林；在那裏會有很多野生小精靈和其他精靈訓練員來決鬥，不過亦有很多道具取得，而走出森林回到2號通道便能進入NIBI CITY了。

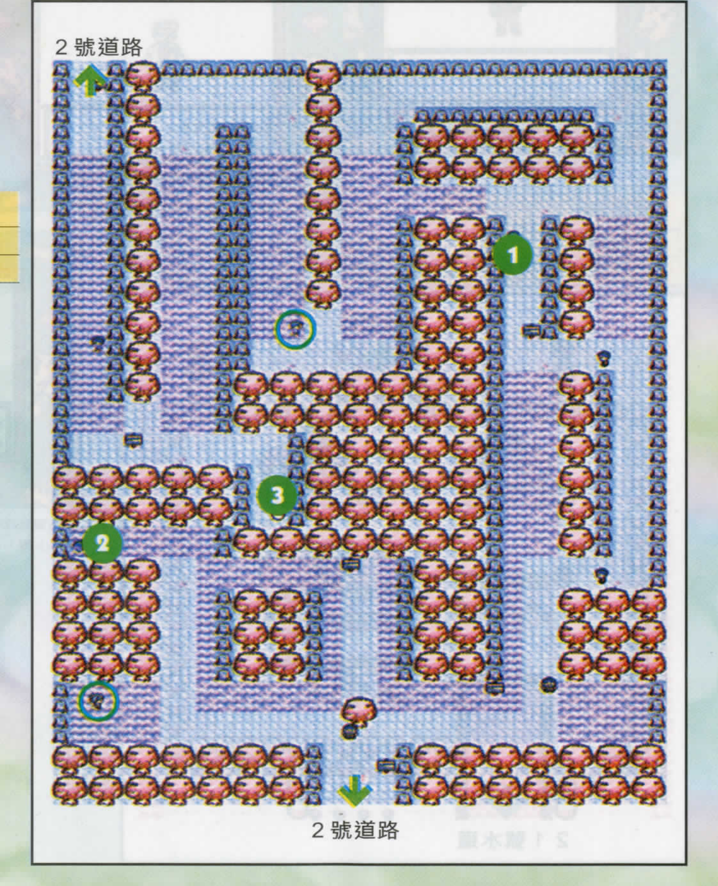
1 NIBI科學博物館
2博物館後門
3 NIBI CITY比賽場地

2 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
綠毛蟲（キャタピー）	×	▲1/2	▲1/2	×
獨角蟲（ビードル）	▲1/2	×	×	×
波波（ポッポ）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲
小哥達（コラッタ）	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
尼美蘭（ニドラン♀）	×	×	×	▲1/2
尼多郎（ニドラン♂）	×	×	×	▲1/2

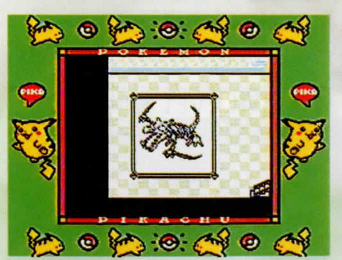
TOKIWA 森林中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
綠毛蟲（キャタピー）	1/2	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2	▲▲ 1/2
鐵甲蟲（トランセル）	1/2	▲▲	▲▲	▲▲
獨角蟲（ビードル）	▲▲ 1/2	1/2	1/2	×
鐵角蛹（コクーン）	▲▲	▲	▲	×
波波（ポッポ）	×	×	×	▲▲
比比鳥（ピジョン）	×	×	×	△
比卡超（ピカチュウ）	▲	▲	▲	×

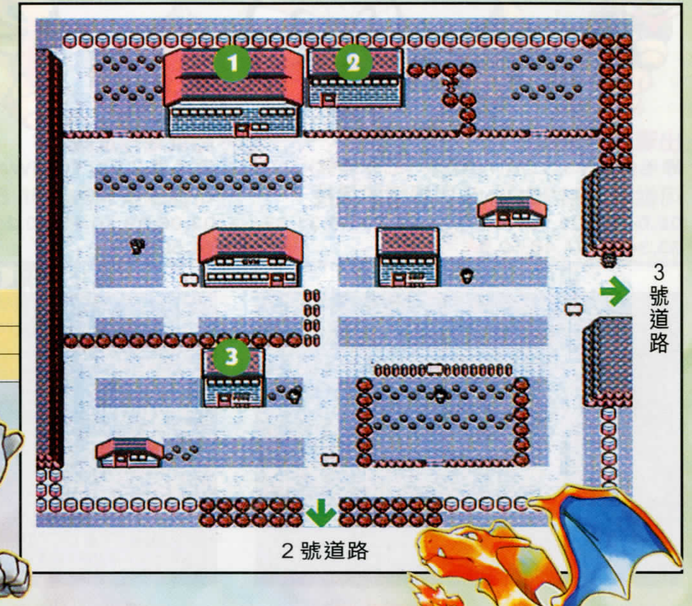


第四站：NIBI CITY

NIBI CITY便是與第一位擁有聖章的精靈訓練員小剛（タケシ）決鬥的地方了。那裏除了有比賽場地外亦有一所展出古代小精靈的NIBI科學博物館，而入場費需要50元；在博物館隔鄰有一間被樹木阻擋的小屋，小智暫時不能進入直至小精靈懂得「いあいぎり」。假如小智還未與小剛決鬥是不可以由3號通道離去的，每次一走過那裏也會有人帶他到比賽場地，所以還是努力地與小剛決鬥吧！



■古代小精靈的骸骨



1 NIBI科學博物館
2 博物館後門
3 NIBI CITY比賽場地

NIBI CITY內買到的道具

道具	價錢
精靈球（モンスターボール）	200元
傷藥（キズぐすり）	300元
脱離洞穴之繩（あなぬけのヒモ）	550元
解毒劑（どくけし）	100元
燙火膏（やけどなおし）	250元
睡眠解除劑（ねむけざまし）	200元
麻痺解除劑（まひなおし）	200元



第一戰之寵物訓練員：小剛

由於小剛的小精靈比較強勁，想輕易打敗牠們也不容易，此時小志可讓小精靈儲到一定級數才與小剛決戰；當取得勝利後便可從小剛手中奪得灰色聖章和絕技MACHINE34號（可令某種小精靈學懂絕技的道具）。

（註：MACHINE是要到某些地方才能取得的，詳情將於下期刊出）

對戰之小精靈

紅綠藍版		
小拳石	12	
大岩蛇	14	
建議使用小精靈屬性		水／草
黃版		
小拳石	10	
大岩蛇	12	
建議使用小精靈屬性		水／草

精靈掌門人入門第一步：認識小精靈

不知各位小精靈的主人對小精靈的認識有多少呢？如果想成為一位成功的精靈掌門人的話，便要對小精靈有深入的了解、熟悉牠們的特性才能好好讓牠們發揮至最好。現在不如介紹一部份小精靈讓各位認識吧！（註：紅字代表秘點MACHINE）





出現地方及版本：

奇異種子（LV5）MASARA TOWN內的小精靈研究所（紅綠藍）

奇異種子（LV10）HANADA CITY內的民居（黃）

可從絕技或秘點MACHINE中學懂的絕技：

03,06,08,09.10,15,20,21,22,31,32,33,34,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

		奇異種子（草、毒）	奇異草（草、毒）（LV16）	奇異花（草、毒）（LV32）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技
なきごえ	普通	基本技	基本技	基本技
やどりぎのタネ	草	7	7	7
つるのムチ	草	13	13	13
どくのこな	毒	20	22	22
はっぱカッター	草	27	30	30
せいちょう	普通	34	38	43
ねむりごな	草	41	46	55
ソーラービーム	草	48	54	65



出現地方及版本：

小火龍（LV5）MASARA TOWN內的小精靈研究所（紅綠藍）

小火龍（LV10）24號通道（黃）

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：

01,03,05,06,08,09,10,15,20,23,26,27,28,31,32,33,34,38,39,40,44,50,01,02,04

絕技出現LEVEL要求

		小火龍（炎）	火恐龍（炎）（LV16）	噴火龍（炎、飛行）（LV36）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ひっかく	普通	基本技	基本技	基本技
なきごえ	普通	基本技	基本技	基本技
ひのこ	炎	9	9	9
にらみつける	普通	15	15	15
いかり	普通	22	24	24
きりさく	普通	30	33	36
かえんほうしゃ	炎	38	42	46
ほのおのうず	炎	46	56	55



出現地方及版本：

車厘龜（LV5）MASARA TOWN內的小精靈研究所（紅綠藍）

車厘龜（LV10）KUCHIBA CITY（黃）

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：

01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,26,27,28,31,32,33,34,40,44,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		車厘龜（水）	卡美龜（水）（LV16）	水箭龜（水）（LV36）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	基本技	基本技	基本技
あわ	水	8	8	8
みずでっぽう	水	15	15	15
かみつく	普通	22	24	24
からにこもる	水	28	31	31
ロケットずつき	普通	38	42	46
ハイドロポンプ	水	42	47	52



出現地方及版本：

綠毛蟲（LV3）TOKIWA森林（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

02,04,06,09,10,15,20,21,22,29,30,31,32,33,34,39,44,46,50,04

絕技出現LEVEL要求

		綠毛蟲（蟲）	鐵甲蟲（蟲）（LV7）		巴他蝶（蟲・飛行）（LV10）	
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
たいあたり	普通	基本技	*	*	*	*
いとをはく	蟲	基本技	*	*	*	*
かたくなる	普通	×	*	7	*	*
ねんりき	特殊	×	×	×	12	10
どくのこな	毒	×	×	×	15	13
しびれごな	草	×	×	×	16	14
ねむりごな	草	×	×	×	17	15
ちょうおんぱ	普通	×	×	×	21	18
ふきとばし	普通	×	×	×	26	23
かぜおこし	普通	×	×	×	×	28
サイケこうせん	特殊	×	×	×	32	34

*野生鐵甲蟲是不懂「たいあたり」和「いとをはく」但懂得「かたくなる」



出現地方及版本：

獨角蟲（LV3）TOKIWA森林（紅綠藍）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

03,06,09,10,15,20,21,31,32,33,34,39,40,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

		獨角蟲（蟲・毒）	鐵殼蟲（蟲・毒）（LV7）	大針蜂（蟲・毒）（LV10）
技名	屬性	紅綠藍	紅綠藍	紅綠藍
どくばり	毒	基本技	*	*
いとをはく	蟲	基本技	*	*
かたくなる	普通	×	*	*
みだれづき	普通	×	×	12
きあいだめ	普通	×	×	16
ダブルニードル	蟲	×	×	20
いかり	普通	×	×	25
ミサイルばり	蟲	×	×	30
こうそくいどう	特殊	×	×	35

*野生鐵殼蟲是不懂「どくばり」和「いとをはく」但懂得「・かたくなる」；如果由獨角蟲進化而成的小精靈只會懂得「どくばり」和「いとをはく」而不懂「かたくなる」。



出現地方及版本：

波波（LV2）1號通道（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

02,04,06,09,10,15,20,31,32,33,34,39,43,44,50,02

絕技出現LEVEL要求

		波波（普通・飛行）	比比鳥（普通・飛行）（LV18）	大比鳥（普通・飛行）（LV36）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
かぜおこし	普通	基本技	基本技	基本技
すなかけ	普通	5	5	5
でんこうせっか	普通	12	12	12
ふきとばし	普通	19	21	21
つばさでうつ	飛行	28	31	31
こうそくいどう	特殊	36	40	44
オウムがえし	飛行	44	49	54



出現地方及版本：

小哥達（LV2）1號通道（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,11,12,13,14,15,20,24,25,28,31,32,34,39,40,44,50

絕技出現LEVEL要求

		小哥達（普通）	哥達（普通）（LV20）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	基本技	基本技
でんこうせっか	普通	7	7
ひっさつまえば	普通	14	14
きあいだめ	普通	23	27
いかりのまえば	普通	34	41



出現地方及版本：

鬼雀（LV3）22號通道（紅綠藍）

鬼雀（LV2）22號通道（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

02,04,06,09,10,15,20,31,32,34,39,43,44,50,02

絕技出現LEVEL要求

		鬼雀（普通・飛行）	魔雀（普通・飛行）（LV20）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
つつく	飛行	基本技	基本技
なきごえ	普通	基本技	基本技
にらみつける	普通	9	9
みだれづき	普通	15	15
オウムがえし	飛行	22	25
ドリルくちばし	飛行	29	34
こうそくいどう	特殊	36	43





出現地方及版本：

阿柏蛇（LV6）4號通道（紅）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,15,20,21,26,27,28,31,32,34,40,44,48,50,04

絕技出現LEVEL要求

		阿柏蛇（毒）	阿柏蛇（毒）（LV22）
技名	屬性	紅	紅
まきつく	普通	基本技	基本技
にらみつける	普通	基本技	基本技
どくばり	毒	10	10
かみつく	普通	17	17
へびにらみ	普通	24	27
いやなおと	普通	31	36
ようかいえき	毒	38	47



出現地方及版本：

比卡超（LV3）TOKIWA森林（紅綠藍）

比卡超（LV5）MASARA TOWN的小精靈研究所（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,06,08,09,10,15,16,17,19,20,24,25,31,32,33,34,39,40,44,45,50,05

絕技出現LEVEL要求

		比卡超（電）		雷超（電）（利用雷的進化石）
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍
でんきショック	電擊	基本技	基本技	基本技
なきごえ	普通	基本技	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	×	6	×
でんじは	電擊	9	8	*
でんこうせっか	普通	16	11	×
かげぶんしん	普通	×	15	×
たたきつける	普通	×	20	×
スピードスター	普通	26	×	×
10まんボルト	電擊	×	26	×
こうそくいどう	特殊	33	33	×
かみなり	電擊	43	41	×
ひかりのかべ	特殊	×	50	×

*只有野生的雷超才懂





出現地方及版本：

穿山鼠（LV6）4號通道（綠藍）

穿山鼠（LV8）3、4號通道（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

03,06,08,09,10,15,17,19,20,26,27,28,31,32,34,39,40,44,48,50,01,04

絕技出現LEVEL要求

		穿山鼠（地）	穿山王（地）（LV22）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ひっかく	普通	基本	基本
すなかけ	普通	10	10
きりさく	普通	17	17
どくばり	毒	24	27
スピードスター	普通	31	36
みだれひっかき	普通	38	47



出現地方及版本：

尼美蘭♀（LV2）22號通道（綠黃）在5號通道以尼多郎♂來交換（紅）

尼美蘭♀（LV3）22號通道（藍）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,24,25,26,27,31,32,34,38,40,44,48,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		尼美蘭♀（毒）		尼美蘿（毒）（LV16）		尼美后（毒・地）（利用月的進化石）	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
なきごえ	普通	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技
ひっかく	普通	8	8	8	8	8	8
どくばり	毒	14	17	14	19	14	×
しっぽをふる	普通	21	23	23	27	×	×
のしかかり	普通	×	×	×	×	23	23
かみつく	普通	29	30	32	36	×	×
みだれひっかき	普通	36	38	41	46	×	×
にどげり	格鬥	43	12	50	12	×	12



出現地方及版本：

尼多郎♂(LV2)22號通道(紅藍黃)

尼多郎♂(LV3)22號通道(綠)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,24,25,27,31,32,34,38,40,44,48,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		尼多郎♂(毒)		尼多利(毒)(LV16)		尼多王(毒·地)(利用月的進化石)	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
にらみつける	普通	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技	基本技
つのでつく	普通	8	8	8	8	8	8
どくばり	毒	14	17	14	19	14	×
きあいだめ	普通	21	23	23	27	×	×
あばれる	普通	×	×	×	×	23	23
みだれづき	普通	29	30	32	36	×	×
つのドリル	普通	36	38	41	46	×	×
にどげり	格鬥	43	12	50	12	×	12



出現地方及版本：

皮皮(LV8)OTSUKIMI山洞1/F(紅綠藍)

皮皮(LV9)OTSUKIMI山洞2/F(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,22,24,25,29,30,31,32,33,34,35,38,40,44,45,46,49,50,04,05

絕技出現LEVEL要求

		皮皮(普通)	皮可斯(普通·飛行)(利用月的進化石)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
はたく	普通	基本技	基本技
なきごえ	普通	基本技	基本技
うたう	普通	13	*
おうふくビンタ	普通	18	*
ちいさくなる	普通	24	*
ゆびをふる	普通	31	*
まるくなる	普通	39	×
ひかりのかべ	特殊	48	×

*從老虎機中取得皮可斯的基本技



出現地方及版本：

六尾(LV15)8號通道(綠)

六尾(LV18)老虎機禮物(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,15,20,28,31,32,33,34,38,39,40,44,50

絕技出現LEVEL要求

		六尾(炎)	九尾(炎)(利用炎的進化石)
技名	屬性	綠黃	綠黃
ひのこ	炎	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	基本技	基本技
でんこうせっか	普通	16	×
ほえる	普通	21	×
あやしいひかり	幽靈	28	×
かえんほうしゃ	炎	35	×
ほのおのうず	炎	42	×



出現地方及版本：

波波球(LV3)3號通道(紅綠藍)

波波球(LV3)5、6號通道(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,22,24,25,29,30,31,32,33,34,38,40,44,45,46,49,50,04,05

絕技出現LEVEL要求

		波波球(普通)	大波球(普通)(利用月的進化石)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
うたう	普通	基本技	基本技
はたく	普通	9	×
かなしばり	普通	14	*
まるくなる	普通	19	*
おうふくビンタ	普通	24	*
ねむる	特殊	29	×
のしかかり	普通	34	×
すてみタックル	普通	39	×

*野生和老虎機中取得大波球的基本技



出現地方及版本：

波音蝠(LV3)OTSUKIMI山洞1/F(紅綠藍黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

02,04,06,09,10,15,20,21,31,32,34,39,44,50

絕技出現LEVEL要求

		波音蝠(毒·飛行)	大口蝠(毒·飛行)(LV22)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
きゅうけつ	蟲	基本技	基本技
いやなおと	普通	×	*
ちょうおんぱ	普通	10	10
かみつく	普通	15	15
あやしいひかり	幽靈	21	21
つばさでうつ	飛行	28	32
くろいきり	冰	36	43

*只有野生的大口蝠才懂得



出現地方及版本：

行路草(LV3)24、25號通道(紅藍黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

03,06,08,09,10,15,20,21,22,31,32,33,34,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

		行路草(草·毒)	怪味花(草·毒)(LV21)	霸王花(草·毒)(利用葉的進化石)
技名	屬性	紅藍黃	紅藍黃	紅藍黃
すいとる	草	基本技	基本技	基本技
どくのこな	毒	15	15	15
しびれごな	草	17	17	17
ねむりごな	草	19	19	×
ようかいえき	毒	24	28	×
はなびらのまい	草	33	38	×
ソーラービーム	草	46	52	×



出現地方及版本：

磨菇蟲(LV8)OTSUKIMI山洞1/F(紅綠藍)

磨菇蟲(LV9)OTSUKIMI山洞B1/F(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

03,06,08,09,10,15,20,21,22,28,31,32,33,34,40,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

		磨菇蟲(蟲·草)	巨菇蟲(蟲·草)(LV24)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
すいとる	普通	基本技	基本技
どくのこな	草	13	13
しびれごな	蟲	20	20
ねむりごな	草	27	30
ようかいえき	普通	34	39
ソーラービーム	普通	41	48



出現地方及版本：

毛毛蟲(LV22)SAFARRI ZONE的廣場(紅綠藍)

毛毛蟲(LV13)24、25號通道(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

02,04,06,09,10,15,20,21,22,29,30,31,32,33,34,39,44,46,50,04

絕技出現LEVEL要求

		毛毛蟲(蟲·毒)		莫露風(蟲·毒)(LV31)	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
かなしばり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
ちょうおんぱ	普通	×	11	×	基本技
ねんりき	特殊	×	19	×	基本技
どくのこな	毒	24	22	24	22
きゅうけつ	草	27	27	27	27
しびれごな	蟲	30	30	30	30
サイケこうせん	特殊	35	35	38	38
ねむりごな	草	38	38	43	43
サイコキネシス	特殊	43	43	50	50





出現地方及版本：

地鼠(LV15)地鼠洞穴(紅綠藍黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,15,20,26,27,28,31,32,34,44,48,50,01

絕技出現LEVEL要求

		地鼠(地)	頭地鼠(地)(LV26)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ひっかく	普通	基本技	基本技
なきごえ	普通	15	15
あなをほる	地	19	19
すなかけ	普通	24	24
きりさく	普通	31	35
じしん	地	40	47

遊戲發售時間表

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

6月

6月3日	■最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	PACHISLOT ARUZE王國	ARUZE	5800日圓	ETC
	SHAKE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	AVG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	■小不點RALF之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	元祖家庭麻雀2	日本物產	5800日圓	TAB
	BOMBER FANTASY RACE (BEST OF FAMILY)	HUDSON	2800日圓	RAC
	KAME RIDER (THE BEST)	BANDAI	2800日圓	ACT
	ECHO NIGHT (THE BEST)	FROM SOFTWARE	2800日圓	AVG
	OVERBLOOD 2 (THE BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
10日	■必殺PACHINKO STATION 5	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	■GRANT RUGBY(往WORLD CUP之道(復刻版)	DASS	2800日圓	SPT
	POPULARS~THE BEGINNING~	EA SQUARE	5800日圓	SPT
	Racing Lagon	SQUARE	5800日圓	RPG
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	PARLOR PRO JR VOL.1	日本TELENET	2900日圓	ETC
	超級機械人大戰COMPLETE BOX	BANPRESTO	6800日圓	SRPG
17日	■'99甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	MISTAKE TAKEN	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	OVER DRIVING IV	EA SQUARE	5800日圓	RAC
	跨過我的屍體	SCE	5800日圓	AVG
	ATLANTIS~THE LOST TALES~	HUMAN	4800日圓	SLG
	GUN GUAGE	KONAMI	5800日圓	STG
	THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET (暫稱)	FANHOUSE	6800日圓	ACT
24日	■JERSEY DEVIL之大冒險	KONAMI	4980日圓	ACT
	■METAL GEAR SOLID INTERGRAL	KONAMI	4980日圓	ACT
	■BAKABAKA PASSION	PRODUCE	5800日圓	ACT
	UFO-A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	ACT
	戀愛講座REAL AGE	IMAGEEINER	5800日圓	AVG
	戀愛講座REAL AGE (限定版)	IMAGEEINER	7800日圓	AVG
	THE KING OF FIGHTERS 97 (THE BEST)	SNK	2800日圓	FIG
	餓狼傳說WILD AMBITION	SNK	5800日圓	FIG
	SLAYER ROYAL 2	角川書店	暫定5800日圓	RPG
	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2	CAPCOM	5800日圓	FIG

故事背景是用回《第二次》、《第三次》及《EX》的。但是在遊戲系統、機體及角色造型便源用《F》那一套，如果沒有玩過的話，這遊戲會是身為機戰迷的你必買的作品。

KONAMI最新推出的音樂遊戲，現在推出移植版，而遊戲的專用結他掣將會同時推出，相信這遊戲亦會是炒得起的作品，對這遊戲有興趣的話，現在儲定錢差不多了

	黑色眼睛的門~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	AVG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Acid	TAKI工房	4800日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	GRANDIA	GAMEART	5800日圓	RPG
	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	ACT
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	FIRE職業摔角G	HUMAN	5800日圓	SPT
	LOVE LOVE TRUCK	TYO	4800日圓	ACT
	PACHINSOLT完全攻略4	日本SYSCON	6800日圓	ETC
6月	■PERSONA 2 罪	ATLUS	6800日圓	RPG
	SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND	ALTRON	1280日圓	ETC
	超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA英會話Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	ROAD OF MONSTERS	SCE	5800日圓	RPG
	ABE'99	LIVERPOOL SOFT	價格未定	SPT
	PARLOR JR	日本TELENET	2900日圓	ETC
	MEDIEVIL	SCE	5800日圓	ACT
	DX社長遊戲	TAKARA	5800日圓	ACT

7月

7月1日	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
	PERFECT PERFORMER	FANHOUSE	6800日圓	不詳
	RIVERHILL BEST vol.1 KAYMEN KAYMEN 2	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.2 BLUE CHICAGO BLUES	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.3連化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.4 REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.5卒業II NEO GENERATION	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
8日	★遊戲王MONSTER CAPSULE FIELD&BATTLE (THE BEST)	KONAMI	2800日圓	TAB
	POCKET FAMILY	HUDSON	5800日圓	ETC
15日	■LITTLE LOVERS	NTT出版	6800日圓	AVG
	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
22日	■REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(操)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	實況POWERFUL職業棒球 開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	■模擬職業棒球99	HECT	5800日圓	SLG
29日	★GUITAR FREAKS	KONAMI	5800日圓	ACT
7月	■聖劍傳說LEGEND OF MANA	SQUARE	6800日圓	RPG
	ROOMMATE~井上涼子~	POLYSTAR	5800日圓	AVG
	重裝機兵VALKEN 2	MASSYIA	5800日圓	ACT
	STARING ODESA II~魔龍戰爭	REI FORCE	價格未定	SPRG

	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	海底人的休息日2	ARTDING	5800日圓	SLG
	德川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI編	SME	價格未定	SLG
	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	STAR WARS	EA SQUARE	5800日圓	STG
	THE BOOK OF WATERMARKS	SCE	6800日圓	ACT
	★三洋PACHINKO PARADISE	IREM SOFTWARE ENGINERING	4800日圓	ETC
	★激走DRAMA SOLAR	SCE	5800日圓	ACT

8月

8月5日	神宮寺三郎EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	光榮之者4	ARTDING	5800日圓	SLG
26日	■PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
上旬	■LAKEMASTER 3 (暫稱)	DASS	5800日圓	ACT
中旬	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPT
8月	■WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■REAL ROBOT戰線	BRANPESTO	6800日圓	SRPG
	金田一少年事件簿3~青龍傳說殺人事件~	講談社	5800日圓	AVG
	ECHO NIGHT #2~睡眠支配者~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES Vol.8這孩子是哪 的孩子	SUCCESS	1500日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK日	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	5800日圓	AVG
	★Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	SLG

9月

9月22日	飛龍之拳傳說	CULTURE BRAIN	3800日圓	ACT
下旬	■MONSTER COLLECTION	角川書店	價格未定	RPG
9月	MAGICAL DROP F大冒險	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	■GRAND TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	★DIGITAL RIDER AIRMAN	ASUKU	5800日圓	ACT
	★DRAGON QUEST CHRACTERS TORANCO之大冒險2~不思議之迷宮~	TUN SOFT	價格未定	RPG

11至12月

11月	探偵神宮寺三郎~消失燈火的空間	DATA EAST	5800日圓	AVG
12月	鬧所病院	VISIT	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC

99年夏

99年夏	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	PLANET DOFU	HUDSON	5800日圓	ACT
	鬥神傳 昴	TAKARA	5800日圓	FIG
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	IQ博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手掣版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X 2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	森之王國	ASUMIC ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	GATE KEEPERS	角川書店	5800日圓	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	瑪利亞2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JO JO奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	L之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察THE GAME (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICAL FORMULA 1 RACING	AIDS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	東京惑星	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SALUGETU	SCE	價格未定	不詳
	RUNNING~TOROJI大冒險	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FISH EYE II	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	PHYSICFORCE 2	TAITO	5800日圓	FIG
	★大家的GOLF 2	SCE	價格未定	SPT
	★PACHINSLOT帝王2	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

99年秋

99年秋	超謎王	BANDAI VISUAL	暫定5800日圓	AVG
	■CLICK漫畫歌劇院怪人	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK DNIMATE ROBOT大戰！出擊鋼鐵機械人軍團	德間書店INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	■CLICK漫畫瑪利工作室	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK漫畫銀河英河兵傳說1在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	青之6號 (暫稱)	BANDAI VISUAL	暫定6800日圓	AVG
	SPOOKY POOKY！！	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★TURE LOVE STORY FANTASIC (暫稱)	ASCII	4800日圓	AVG
	★WILD ARMS SECOND IGNITION	SCE	價格未定	RPG
99年冬	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG
99年	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG

	Knights of GENESIS	ESCOT	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	ESCOT	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	AVG
	WIZARDY~DIMGUIL	ASCII	價格未定	AVG
	FUN！FUN！PINGU~到南極去	SCE	價格未定	ACT
	★CBR (CRASH BANDY RACING)	SCE	價格未定	RAC

發售日未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET單・POCKET熟 (POCKET STATION專用CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SLIVER事件	ASCII	價格未定	AVG
	我是JOD (暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	感覺名偵探 (暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	STARING ODESA III~MINEAMU之聖戰	REI FORCE	價格未定	SPRG
	DANGAN~彈丸~(暫稱)	KSS	5800日圓	ETC
	MAX SURFING 2000 (暫稱)	KSS	5800日圓	SPT



SCE的RPG名作《WILD ARMS》的續編，這一集故事同樣是關於地球跟異世界之戰，比上一他有更多的陷阱及解謎點，而遊戲畫面亦強化了不少。

古惑狼賽車遊戲，遊戲最多可以4人同時進行，比賽的地方都是在舊作出現過的地方，如沙漠和遺跡這一些。



DREAMCAST

6月

6月17日	GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
24日	■THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	SNK	5800日圓	FIG
	首都高BATTLE	元氣	5800日圓	RAC
	超發明BOY~暴走機械人之謎	SEGA	5800日圓	ACT
6月	生體兵器EXPENSE DOUBLE	IMAGEINEER	5800日圓	不詳
	電波少年的懸賞生活～茄子之部屋～	HUDSON	1480日圓	ETC
	機動戰士高達外傳 衛星之墜落……	BANDAI	6800日圓	ACT
	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG

是可以跟NGP的《KING OF FIGHTERS R-2》連接，玩者可以利用通訊線將兩者接駁起來。而專用通訊線預定在6月10日發售，售價是2800日圓。



《時空戰士》的第二集，遊戲中出現的敵人都是一些太空生物，而畫面也頗為血腥暴力，這一個立體射擊遊戲，於電腦版時很受歡迎，不知道到了N64後能否保持這情況呢？

7月

7月1日	WORLD NEVERLAND PLUS~OLERUD王國物語	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
8日	永世名人3~GAME CREATOR吉村信弘之頭腦~	KONAMI	3980日圓	ETC
15日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
20日	BUGGY HEAT	CRI	5800日圓	RAC
22日	SEA MAN禁斷之PET	VIVARIUM	6800日圓	SLG
29日	AKIHAPARA電腦組PATA Pies!	SEGA	5800日圓	ACT
	AIRFORCE DELTA (暫稱)	KONAMI	5800日圓	STG
下旬	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	5800日圓	ACT
7月	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	6800日圓	STG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	花札 (暫稱)	ALTRON	價格未定	TAB
	新日本摔 鬥魂烈傳4	TOMY	價格未定	FIG
-	發現世界不思議	TBS	價格未定	ETC

8至12月

8月5日	SHIENMU~莎木~ 一章 橫須賀	SEGA	價格未定	RPG
8月	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	暫定4800日圓	TAB
	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
9月	SUPER PRODUCERS	HUDSON	價格未定	SLG
	ESPION AGE NTS	NEC	5800日圓	ETC
11月	WWW SOCCER	HAPPY	5800日圓	SPT
12月	SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定
	BATTLE棋太平	NET VILLAGE	價格未定	TAB
	VJ MONSTER	WAKA	價格未定	ACT

99年夏

99年夏	COOL BOARDERS DC(暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	機動戰艦NADESICO	角川書店	價格未定	SLG
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	DREAM FLYER	SEGA	價格未定	ACT
	集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	★往北去。Photo Memories	HUDSON	價格未定	ETC
	職業棒球隊	SEGA	價格未定	SPT
	SOUL CALIBUR	NAMCO	價格未定	FIG
	幻影月夜	SIMUSU	5800日圓	AVG
99年秋	PANORAMA COTTON 2 (暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	■CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年冬	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
99年	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF (暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG

2000年

2000年1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
2000年	■DYNIMITE ROBOT 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	■紫炎龍 2	童	價格未定	STG

發售日未定

		角川書店	價格未定	AVG
	SD 飛龍之拳傳說 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	SNK VS. CAPCOM (暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	BLACK MATRIX AD	NEC	價格未定	SRPG

NINTENDO 64

6月

6月3日	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	7800日圓	SPT
11日	MARIO GOLF 64	任天堂	6800日圓	SPT
18日	■VIOLENCE KILLER~TUROK NEW GENERATION	GENZI	7800日圓	ACT
25日	新世紀EVANGELION	BANDAI	8800日圓	ACT
6月	WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	64花札~天使的承諾~	ALTRON	價格未定	TAB

7至12月

7月1日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ACT
23日	SHADOW GATE 64	KEMCO	6980日圓	AVG
29日	■實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	7800日圓	SPT
30日	LODE RUNNER3-D	BANPRESTO	6800日圓	ACT
7月	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
8月6日	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP64	IMAGINER	6800日圓	RAC
99年夏	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT

遊戲發售時間表

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	VIRTUAL摔角2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SD飛龍之拳傳說REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	電車GO！64	TAITO	價格未定	SLG
99年秋	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年	64 WARS	HUDSON	6800日圓	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售日未定

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
未定	忍者亂太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	EL TILL(暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級DONKEY KONG(暫名)(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的AIR RIDE(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE(暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64(暫名)(64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧64-2(暫名)(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧RPG 2(暫名)(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	無限達傳說DD(暫名)(64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	巨人之DOSIN1(FLY FIGHTER)	開發未定	價格未定	STG

SATURN

1999年

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月17日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
7月	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
99年夏	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SRPG
	STREETFIGHTER ZERO3(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREETFIGHTER ZERO3(連4M擴張RAM)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT

發售日未定

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」	VING	5800日圓	SLG
	PACHINCO FIGHTER	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND2	WARP	暫定5800日圓	ETC

GAMEBOY

6月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月3日	漢字BOY	J・WING	4800日圓	ETC
4日	PACHINKO CR MOREGE原始人	HECT	3980日圓	ETC
11日	路加之大冒險	HUMAN	3800日圓	ACT
17日	SURVIALKISS~孤島之冒險者	KONAMI	4300日圓	ACT
24日	HYPER OLYMPIC SERIES TRACK&FIELD GB	KONAMI	4300日圓	SPT
	■WORLD SOCCER GB2	KONAMI	4300日圓	SPT
6月	BACKGAMMON	ALTRON	價格未定	TAB
	WETRIES GB	IMAGINEER	價格未定	ETC
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	飛龍之拳傳說GB SD VERSION	CULTURE BRIAN	3900日圓	ACT
	AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT

7月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7月1日	■ASSALIFE ASSADREAM GB	KONAMI	4300日圓	ACT
	昆蟲博士2	J・WING	4800日圓	SLG
	釣魚先生2	J・WING	4800日圓	SLG
8日	遊戲王DUELMONSTERS II~闇界決鬥記~	KONAMI	4500日圓	SLG
9日	■SUPERBLACK BASS~REAL FIGHT~	STAR FISH	4500日圓	SPT
16日	河川垂釣4	PACK IN SOFT	4200日圓	SPT
	★GOLF王	DIGITAL KISS	3980日圓	SPT
23日	SHADOWGATE RETURN	KEMCO	3980日圓	RPG
	POCKET LORE BOY	KING RECORD	3980日圓	SPT
30日	三國誌GAMEBOY版2	KOEI	4800日圓	SLG
下旬	■GEMGEM MONSTER	KID	3980日圓	SLG
	CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL GB	TAKARA	3980日圓	RAC
7月	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE BRIAN	3980日圓	FIG
	本格將棋 聖	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	PUYOPUYO外傳PUYO WARS	COMPILE	價格未定	SRPG
	無賴戰士 COLOR(FLYFIGHTER)	KID	3980日圓	不詳
	★多啦A夢	EPOCH社	3980日圓	ACT

8至12月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8月6日	牧場物語GB2	PACK IN SOFT	3980日圓	SLG
8月	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	SPY AND SPY	KEMCO	3980日圓	ACT
	■MARIO GOLF GB	任天堂	價格未定	SPT
9月	轉轉GARACTER	ATLUS	3980日圓	PUZ
	DUNGEON SAVIOR	J・WING	4800日圓	RPG
99年夏	GET虫俱樂部 大家的昆蟲大圖鑑	JLECO	4800日圓	SLG
	■POCKETMONSTER金	任天堂	價格未定	SLG
	■POCKETMONSTER銀	任天堂	價格未定	SLG
	KISEKAE物語	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	MEDALOT 2	IMAGINER	3500日圓	PUZ
	POCKET FAMILY GB2	HUDSON	價格未定	SLG
99年秋	■很轟動GOLF！	KID	3980日圓	SPT
99年	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	ETC

發售日未定

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	HELLO KITTY之BEADS工房	IMAGINER	3500日圓	SLG
	飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	價格未定	SLG
	遊戲王DUEL MONSTER 2	KONAMI	價格未定	SLG
	DONKEYKONG GROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ

NEO-GEO

6至12月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月24日	SHOCK TROOPERS SECOND SCUD	SAURUS	29800日圓	ACT

NEO-GEO POCKET

6至11月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月10日	SAMURAI SPIRITS 2!	SNK	3800日圓	FIG
	MAGICAL DROP POCKET	DATA EAST	3800日圓	PUZ
7月	BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	PARTYMAIL (無線對應)	ADK	價格未定	ETC
	PUYO PUYO通	SNK	價格未定	PUZ
	上海MINI	SNK	價格未定	TAB
	DIVE ALERT (無線對應)	SAKUROSU	3800日圓	SLG
	NEO・21	DAINA	價格未定	SLG
	NEO・BACCARA	DAINA	價格未定	TAB
8月	HYPER GALS麻雀	ADK	價格未定	TAB
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.1 (暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
9月	BEAST BUSTERS POCKET (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POCKET DRIVE (暫稱)	KID	價格未定	RAC
10月	PANABI (暫稱)	ARUZE	價格未定	ACT
	NEO POCKET BASSFISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	DIGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	電車GO！2	SNK	價格未定	SLG
11月	BATTLE ROYAL (無線對應)	ADK	價格未定	不詳

99年夏

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	COOL BROADERS POCKET (暫稱・DC對應)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM~CARD GAME~(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
99年冬	THUNDER V(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	ZIROKICHI (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	SNK VS. CAPCOM~格鬥GAME~(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2 (暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG

發售日未定

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	■專業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	MORTAL KOMBAT (暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	花火 (暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD・BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	PACMAN (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	FAMILY STAR (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT

WONDER SWAN

6至12月

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月24日	ANCHORS FIELD	SAMMY	3800日圓	SPT
6月	VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	CHOAS GEAR (暫稱)	BANDAI	3800日圓	SLG
	鐵拳CARD CHALLENGE	BANDAI	3800日圓	ETC
7月1日	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
下旬	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT
7月	SOCCER ! CHALLENGE THE WORLD	COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	3800日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬	NAXAT	3480日圓	TAB
	新世紀EVANGELION使徒新生(暫稱)	BANDAI	3800日圓	ETC
8月5日	■燃燒！職業棒球	JALECO	4200日圓	SPT
8月	名偵探柯南(暫稱)	BANDAI	價格未定	AVG
9月30日	■競馬預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
9月	幻之大陸王	SAMMY	價格未定	ACT
10月	專業麻雀FOR WONDER SWAN	ATHENA	價格未定	TAB
99年夏	FLASH~ 數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN (暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

發售日未定

發售日	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	LANGERRISER D (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
	超兄貴 (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION使徒新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG


當各本遊戲雜誌也全力報導「ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO`99」的時候，身為一個遊戲玩家的你可有覺得不是味兒？
揭開雜誌，即使是用上16頁來報導也只是硬照和硬照。
遊戲好玩嗎？不知道，你看到的只是數幅硬照。
畫面真的很利害嗎？不知道，你看到的亦只是硬照。
這隻賽車遊戲很有速度感嗎？不知道，你看到的也只是硬照。
身為一個消費者的你真的需要如此猜度嗎？數幅硬照真的足夠把訊息帶給你嗎？
「BIO HAZARD 3」、「SPAWN」、「星戰前傳 魅影危機」、「PS 2最新DEMO畫面」、「莎木最新DEMO畫面」
以上獨家片段，閣下只須收看「互動遊戲誌」第16集便可看到。
而且，你更可以從片段評估遊戲的好壞，好不好玩，合不合口味，完全由你話事。1999年的今天，是時候作出革命了，你需要的是一個互動的媒體！
互動遊戲誌
互動遊戲誌
由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

期　待　已　久

遊樂誌 GAME PLUS 100期終於來臨！！



▲圖為普通版的雙封面。

免費贈送GAME PLUS 100期紀念拉頁海報

遊樂誌 GAME PLUS

綜合電子娛樂周刊

100

1999年6月4日
只售10元

百期一次・極級珍藏
全・遊戲機發展史

原班人馬・再創神話
許景琛×李中興
再掀街頭爭霸戰

送錢俾你使
超激版JETSO STATION

街頭霸王

100期大抽獎
百份獎品等你拎！

DC大降價！！
《RIDGE RACER 5》假屬PS 2

PLUS²
勁送偶像、動畫、CD、VCD、玩具、潮流精品！！
最受歡迎偶像、日劇、動漫畫人物選舉！

4 895011 321000

特別版

- 精裝特厚珍藏版！
- 送精美硬卡海報插畫
- 送 E3 現場 VCD

限量發售．絕對珍藏！

普通版

- 價格不變只售 $10

兩個版本均設有《100 份禮品大贈送有獎遊戲》

獎品包括：Dreamcast、Playstation、GAMEBOY Color、手提電視、音響組合……等等

5月29日・GAME PLUS 100期・萬勿錯過！